

4

# APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.

STEVE JACKSON



dimensione  
avventura



Librogame®

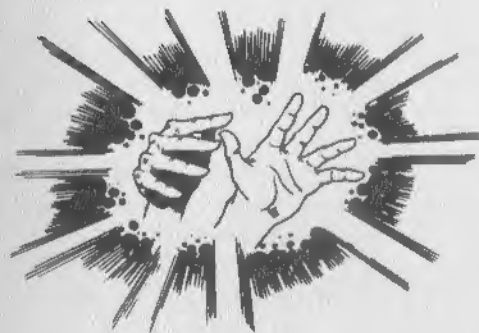
*Dedicato a B. J.  
... un supereroe, a suo modo*

ISBN 88-7068-230-7  
Titolo originale: «Appointment with F.E.A.R.»  
Prima edizione: Penguin Books Ltd., London, 1985  
© 1985, Steve Jackson per il testo  
© 1985, Declan Consideine per le illustrazioni  
© 1990, Edizioni E.L. per la presente edizione  
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

# APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.

STEVE JACKSON

illustrato da Declan Consideine  
tradotto da Angela Izzo



Edizioni E. Elle

34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

## COME COMBATTERE I CRIMINALI DI TITAN CITY

In *Appuntamento con la M.O.R.T.E.*, sei il Falco d'Argento, un supereroe dotato di particolari poteri, risoluto difensore della giustizia nella lotta contro il crimine che opprime Titan City. Avrai a che fare con rapine, furti, rapimenti e stragi - crimini commessi da un esercito di malviventi. Ma la tua missione principale è quella di localizzare e prevenire un raduno tra i capi di M.O.R.T.E. (Macro Organizzazione per il Ristabilimento del Terrore e dell'Eversione) che sta per tenersi in città. Inoltre devi catturare Vlad Utosh, conosciuto con il nome di Cyborg Titanium, capo indiscusso di M.O.R.T.E.

Oltre ai tuoi speciali poteri, disponi di un Orologio Anticrimine che ti manda i messaggi di Jerry Grass, un tuo amico e informatore che è in grado di avvertirti dei vari crimini ancor prima che vengano commessi. L'orologio, inoltre, ti tiene permanentemente in contatto con la polizia.

Combattendo contro i criminali dei bassifondi scoprirai diversi indizi: alcuni ti permetteranno di localizzare ed arrestare i maggiori esponenti della criminalità organizzata, altri ti daranno informazioni sul luogo e sul momento del segretissimo appuntamento tra gli agenti di M.O.R.T.E.

Cominci la tua avventura scegliendo fra quattro superpoteri. La **Forza Multipla** ti conferisce un'enorme potenza fisica e la capacità di volare. Lo **Psico-Potere** ti mette in condizione di leggere nella mente, e di influenzare oggetti con la sola forza del pensiero. Con l'**ATA** (Abilità Tecnica Accresciuta) vieni equipaggiato di una serie di marchingegni, apparecchi e vari oggetti miniaturizzati che porti

sempre con te nella Cintura degli Accessori. Col **Dardo Energetico**, infine, puoi far partire dalle punte delle tue dita un potente raggio di energia e, concentrandoti, proiettarlo ovunque desideri. In base al potere che scegli, la soluzione dell'avventura (la localizzazione del raduno di M.O.R.T.E.) sarà diversa. Dopo aver giocato con un potere potrai riprovare con gli altri; l'efficacia di quel potere e la tua bravura risulteranno dal **Punteggio-Eroe**. I punti Eroe ti vengono attribuiti ogni volta che sconfiggi mostri o criminali; sommandoli potrai confrontare il maggior o minor successo di un'avventura rispetto a un'altra. Prima di buttarti a capofitto nella lotta contro la criminalità di Titan City devi determinare i tuoi punteggi di **Abilità, Resistenza e Fortuna** seguendo le regole che ti verranno indicate tra poco. Più avanti troverai anche un **Foglio d'Avventura** sul quale annoterai i vari punteggi e tutti gli altri dettagli necessari per giocare. Ti consigliamo di scrivere a matita o di fare alcune copie di questo Foglio d'Avventura, in modo da poterlo usare più volte.

### **Abilità, Resistenza e Fortuna**

Tira un dado; aggiungi 6 al numero uscito e annota il totale nella casella «Abilità» del Foglio d'Avventura. Ma se il tuo potere è la *Forza Multipla*, parti automaticamente con Abilità 13.

Tira entrambi i dadi; aggiungi 12 al numero uscito e segna il totale nella casella «Resistenza».

C'è anche un punteggio di Fortuna. Tira un dado e aggiungi 6 al numero uscito. Questo è il totale da annotare nella casella «Fortuna».

Ti accorgerai tra poco che i punteggi di **Abilità, Resistenza e Fortuna** si modificano frequentemente durante l'avventura, e poiché devi prendere accuratamente nota di ogni variazione di punteggio ti consigliamo di scrivere in piccolo nelle caselle, o di tenere una gomma a portata di mano. Tieni comunque presente che non devi mai cancellare un punteggio *iniziale*. Infatti, anche se ti viene detto di aggiungere punti all'Abilità, Resistenza o Fortuna, il punteggio totale non deve mai superare quello iniziale. Il punteggio di Abilità riflette la tua bravura e la tua capacità di risolvere i vari problemi; più alto è il punteggio meglio è. Il punteggio di Resistenza riflette la tua costituzione fisica, la capacità di sopravvivenza, la determinazione e le tue attitudini in generale; più alto è il punteggio più a lungo vivrai. Il punteggio di Fortuna indica se per natura sei una persona fortunata o sfortunata.

### **Combattimenti**

Ti troverai spesso a dover combattere con malviventi di vario genere. In questo caso dovrai condurre la battaglia come indicato qui sotto.

Innanzitutto segna l'Abilità e la Resistenza del tuo avversario nella prima casella libera dell'«Elenco dei criminali» che si trova sul Foglio d'Avventura. Questi punteggi ti vengono dati di volta in volta nel testo.

È chiaro che in veste di supereroe *non devi uccidere* i criminali contro i quali sei costretto a combattere. Ti sei votato alla giustizia, quindi non puoi togliere la vita a nessuno, nemmeno a un malfattore della peggior specie. Ma stai attento perché loro, al contrario, non ci penseranno due volte prima di *ucciderti*! Se riduci a zero la Resistenza

di un criminale significa che l'hai ucciso, quindi ne paghi le conseguenze perdendo 1 punto Eroe. Quando riesci a ridurre a 1 o 2 la Resistenza di un criminale significa che quello si arrende.

Ecco la sequenza in cui si svolge il combattimento:

1. Tira due dadi per l'avversario. Aggiungi al numero uscito il suo punteggio di Abilità. Il totale indica la sua Forza d'Attacco.
2. Tira due dadi per te. Aggiungi il tuo punteggio di Abilità. Il totale indica la tua Forza d'Attacco.
3. Se la tua Forza d'Attacco è maggiore di quella dell'avversario ciò significa che gli hai inflitto un colpo: procedi andando al numero 4. Se invece la Forza d'Attacco del criminale è maggiore della tua significa che è stato lui a ferirti: procedi andando al numero 5. Se i totali della vostra Forza d'Attacco sono uguali siete riusciti a evitarvi a vicenda. Riprendete il combattimento dal numero 1.
4. Hai inflitto un colpo al criminale, quindi diminuisce di 2 punti la sua Resistenza. A questo punto puoi servirti della Fortuna per aumentare la sua perdita (vedi oltre).
5. L'avversario ti ha inflitto un colpo, quindi diminuisce di 2 punti la tua Resistenza. Anche in questo caso puoi servirti della Fortuna (vedi oltre).
6. Modifica il tuo punteggio di Resistenza o quello dell'avversario, a seconda del caso, e fai lo stesso per quello di Fortuna se te ne sei servito (vedi oltre).
7. Comincia il prossimo assalto (segui nuovamente il procedimento da 1 a 6) e continua così finché la Resistenza del criminale non viene ridotta a 2 o meno, oppure finché la tua Resistenza non viene ridotta a zero. Resistenza zero equivale a morte, sia per te sia per il criminale. Ma se tu uccidi un criminale perdi 1 punto Eroe, quindi stai attento e ricorri alla Fortuna soltanto al momento giusto.

## Fortuna

Nel corso di quest'avventura potrà capitarti di dover affrontare combattimenti o situazioni in cui potresti essere fortunato o sfortunato (i dettagli ti verranno dati volta per volta) e avrai la possibilità di chiamare in gioco la Fortuna per ottenere un esito favorevole. Ma attenzione! Sfidare la sorte è sempre pericoloso, e se l'esito è sfortunato i risultati possono essere catastrofici!

Ecco come procedere per servirti della Fortuna: tira entrambi i dadi. Se il numero uscito è minore o uguale al tuo punteggio di Fortuna, allora sei fortunato e il risultato va a tuo favore. Se il numero uscito è maggiore del tuo punteggio di Fortuna allora sei sfortunato, e vieni penalizzato. Questa procedura viene chiamata «Tenta la Fortuna». Ogni volta che tenti la Fortuna devi sottrarre 1 punto dalla Fortuna totale. Ti sarai reso conto fin d'ora che più fai affidamento sulla Fortuna, più la faccenda diventa rischiosa.

## La Fortuna in combattimento

In certe pagine del libro ti verranno date istruzioni per tentare la Fortuna, e ti verrà detto a cosa andrai incontro in caso di buona o cattiva sorte. Comunque avrai sempre la possibilità di ricorrere alla Fortuna in combattimento, sia per infliggere una ferita più seria all'avversario che hai appena colpito, sia per minimizzare gli effetti di una ferita ricevuta.

Se hai appena inflitto un colpo all'avversario puoi tentare la Fortuna come indicato sopra. Se sei fortunato la sua ferita è grave, e puoi sottrarre altri 2 punti dalla sua

Resistenza. Se invece sei sfortunato devi restituirti 1 punto di Resistenza (vale a dire che invece di sottrarre 2 punti dalla sua Resistenza puoi fargliene perdere solo 1). Se sei tu a rimanere ferito puoi tentare la Fortuna per ridurre la perdita subito. Se sei fortunato riesci ad attenuare il colpo dell'avversario e riguadagni 1 punto di Resistenza (vale a dire che invece di perderne 2 ne perdi solo 1). Se sei sfortunato la ferita è più seria e perdi un altro punto di Resistenza. Ricordati che devi sottrarre 1 punto dal punteggio complessivo di Fortuna ogni volta che ricorri ad essa.

### Come recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna

Le istruzioni per recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna ti vengono date di volta in volta nelle pagine del libro. Recuperi Resistenza quando trascorri la serata a casa, ma stai attento perché non è facile trovare questi bonus! I punti di Fortuna, invece, ti vengono dati quando trovi qualche indizio.

### Punti Eroe

Quando catturi o neutralizzi dei pericolosi criminali, o quando risolvi dei crimini, ti vengono assegnati dei punti Eroe dei quali devi prender nota nel Foglio d'Avventura. I punti Eroe non hanno nulla a che fare col tuo obiettivo principale, che è quello di localizzare il raduno segreto di M.O.R.T.E. e di catturare Vlad Utosh, ossia il Cyborg Titanium. I punti Eroe ti danno semplicemente la misura

della tua capacità in quest'avventura. Così, ogni volta che giochi, annota i punti Eroe per confrontare il diverso grado di successo a seconda dello speciale potere che hai scelto. Ti accorgerai che, in base al potere, anche la soluzione del libro sarà diversa. Potrai quindi giocare più volte e valutare il successo delle tue diverse prestazioni.



### Indizi

Qualunque sia lo speciale potere da te scelto, durante l'avventura ti verranno dati degli indizi grazie ai quali potrai rintracciare e catturare i criminali di Titan City. Naturalmente non riuscirai a trovare alcuni malviventi, se non sarai a conoscenza degli indizi necessari.

Esistono due tipi di indizi. Alcuni hanno a che fare con i criminali e le loro malefatte (quelli con cui inizi l'avventura sono di questo tipo); altri sono in relazione con il raduno segreto di M.O.R.T.E.

Senza aver trovato le chiavi necessarie non sarai in grado di intervenire in tempo per impedire questa pericolosissima riunione, e i risultati saranno catastrofici per l'intera Titan City. Dunque: tieni sempre bene in mente che è importante trovare questi indizi, e ricorda anche che quando tenterai nuovamente l'avventura, con un diverso potere speciale, gli stessi indizi potranno venirti dati da altre fonti.

## SUPERPOTERI E INDIZI

Tu sei Jean Lafayette, il prodotto di un pericoloso, ma ben riuscito, esperimento genetico. Sebbene da ragazzo avessi un aspetto del tutto normale, con l'andar del tempo è stato chiaro che eri ben lontano dall'essere un umano. Sei infatti dotato di un potere straordinario, e hai giurato di usarlo esclusivamente a beneficio dell'umanità. La popolazione di Titan City ti conosce sotto il nome di Falco d'Argento. Molta gente ti ammira, alcuni non si fidano di te, ma una cosa è sicura: tutta la malavita ti teme. Soltanto i tuoi genitori, che ormai sono morti, conoscevano la tua vera identità e l'origine dei tuoi poteri.

Nell'avventura che ti attende cominci con un particolare potere, scelto tra quattro. Durante le attività quotidiane e gli scontri con i criminali dovrai sempre tener presenti i tuoi due obiettivi. Prima di tutto devi venire a conoscenza del luogo dell'appuntamento segreto degli agenti di M.O.R.T.E. (la «Macro Organizzazione per il Ristabilimento del Terrorismo e dell'Eversione») che si terrà nei prossimi giorni. Questa alleanza tra gli esponenti della criminalità ha come scopo la conquista del mondo occidentale, per l'instaurazione di una nuova dittatura con a capo il tremendo Cyborg Titanium. In secondo luogo devi cercare di guadagnare il maggior numero possibile di punti Eroic per far onore alla tua reputazione di supereroe.

Prima di intraprendere l'avventura scegli lo speciale potere con il quale desideri cominciare, tra i quattro elencati qui sotto. Inizii il gioco con l'aiuto di due indizi, dei quali verrai a conoscenza non appena avrai scelto il potere.

Prima di andare al paragrafo 1 per cominciare, scegli dunque il potere speciale, leggi gli indizi e annota tutto sul Foglio d'Avventura.

## Forza Multipla

Possiedi la forza di molti uomini. I muscoli delle tue potentissime braccia e gambe sembrano lacerare da un momento all'altro la tua divisa da supereroe. Sono sviluppati alla perfezione e ti danno un'energia tale da permetterti di lottare con 13 punti di Abilità in ogni combattimento. Hai anche il potere di volare in aria alla velocità che desideri. Ciò ti permette di inseguire e catturare un avversario a una velocità supersonica.

Per trovare il primo dei due indizi vai al 127, poi scegli il secondo tra questi:

108

280

312



## Psico-Potere

Hai delle straordinarie capacità mentali, grazie alle quali sei in grado di leggere nel pensiero della maggior parte degli umani e di alcuni animali, e al contempo di influenzarli. Possiedi ugualmente, benché in misura limitata, la capacità di far muovere oggetti e addirittura di modificare la struttura molecolare di alcuni elementi. Comunque per usare questo potere devi fare un enorme sforzo mentale, quindi ogni volta che ricorri ad esso perdi 2 punti di Resistenza.

Per trovare il primo indizio vai al 222, poi scegli il secondo tra questi:

280

108

152

## Abilità Tecnica Accresciuta (ATA)

La tua straordinaria intelligenza ti ha permesso di ideare un'intera collezione di sofisticatissimi accessori. Grazie all'impiego di micro-circuiti sei riuscito a miniaturizzare la maggior parte degli apparecchi, in modo da poterli portare facilmente addosso in una Cintura degli Accessori. Di solito, in qualsiasi situazione, riesci a trovare qualcosa di conveniente da usare. Comunque hai evitato di creare delle armi, per evitare che finiscano nelle mani dei criminali e che possano essere usate per mettere a repentaglio la sicurezza dell'umanità.

Comincia l'avventura con due indizi scegliendo tra i seguenti:

280      88      152

### Dardo Energetico

Sei in grado di concentrare l'energia elettrostatica del tuo corpo, e di scaricarla all'esterno attraverso la punta delle dita. Puoi utilizzare quest'energia contro avversari o contro oggetti, avendone sempre il pieno controllo e conoscendo alla perfezione la potenza richiesta per ogni bersaglio. Hai giurato che non te ne servirai mai per uccidere un essere umano, quale che sia la sua pericolosità o la sua cattiveria. Quando usi il Dardo Energetico devi solo determinare se il colpo è andato a segno; contro un umano questo implica automaticamente che l'avversario si arrende senza venire ucciso. Per sapere se il colpo è andato a segno tira entrambi i dadi: se il numero uscito è *minore* o *uguale* alla tua Abilità, riesci a colpire il bersaglio; se il numero uscito è *maggiore* lo manchi, quindi devi portare

a termine un combattimento normale o agire in base alle istruzioni che ti vengono date di volta in volta nel testo per risolvere la situazione. Non sempre potrai usare un secondo Dardo Energetico, ma tieni comunque presente che ogni volta che usi questo potere perdi 2 punti di Resistenza.

Trovi il primo indizio al paragrafo 88, mentre puoi scegliere il secondo tra i seguenti:

222      312      280



## DADI ALTERNATIVI

Se non hai un paio di dadi a portata di mano puoi utilizzare quelli che vedi stampati in alto a destra su ogni pagina del libro. Facendo scorrere rapidamente le pagine e fermandoti a caso potrai ottenere un «lancio di dadi». Se devi tirare solo un dado, basati sulla figura di sinistra; se ne devi lanciare due, somma i numeri delle due facce.



# FOGLIO D'AVVENTURA

## ABILITÀ

*Punteggio  
iniziale:*

## RESISTENZA

*Punteggio  
iniziale:*

## FORTUNA

*Punteggio  
iniziale:*

## INDIZI

## SUPER POTERI

*Forza Multipla  
Psico-Potere  
Dardo Energetico  
ATA*

## PUNTI EROE



## ELENCO DEI CRIMINALI

*Abilità:  
Resistenza:*

*Abilità:  
Resistenza:*

*Abilità:  
Resistenza:*

*Abilità:  
Resistenza:*

*Abilità:  
Resistenza:*

*Abilità:  
Resistenza:*

*Abilità:  
Resistenza:*

*Abilità:  
Resistenza:*

*Abilità:  
Resistenza:*

*Abilità:  
Resistenza:*

*Abilità:  
Resistenza:*

*Abilità:  
Resistenza:*

## L'ANTEFATTO

La tua nascita fu motivo di ansia sia per i tuoi genitori sia per i medici. Tua madre aveva acconsentito a sottoporsi ad un intervento sperimentale di chirurgia genetica. I dottori l'avevano avvertita dei pericoli che l'esperimento comportava, ma chi poteva saperlo meglio di lei? Tua madre era infatti uno dei ricercatori. Le ricerche preliminari erano state ormai completate e si era giunti ad un punto in cui era impossibile procedere senza verificare i risultati su un soggetto umano. Tuo padre non aveva compreso a pieno le implicazioni di un tale esperimento quando aveva dato il suo consenso, ma in ogni caso otto paia di occhi ansiosi assistettero al tuo arrivo nel mondo.

La loro prima reazione fu di sollievo: avevi certamente l'aspetto di un bambino sano e normale. Anche dai test successivi non risultarono deformità fisiche o anomalie di nessun genere. Durante i tuoi primi anni di vita il tuo sviluppo fu accuratamente controllato da un'infinita serie di esami fisiologici e psicologici, che sembravano non dover finire mai, ma tutti furono superati brillantemente. I dottori e i ricercatori erano davvero soddisfatti: l'esperimento era riuscito a meraviglia. Qualunque cosa succedesse l'esperimento doveva restare una faccenda di massima segretezza: se la gente avesse saputo i rischi a cui si poteva andare incontro, l'opinione pubblica si sarebbe sollevata ed avrebbe certamente messo fine ad ulteriori ricerche in campo genetico. E in quanto a tua madre, quella brava donna non desiderava affatto che tutto il mondo ti considerasse un capriccio della genetica. Erano dunque in pochi a sapere cos'era realmente successo.

Man mano che gli anni passavano i dottori si convinsero che non c'era motivo di continuare a controllarti e smisero di farti esami. Ma proprio quando finì il periodo di osservazione venne alla luce che tu eri tutto tranne che un

ragazzo normale, e i tuoi poteri sovrumani cominciarono a manifestarsi.

I tuoi genitori, che si erano stancati degli interminabili controlli, decisero che i tuoi straordinari poteri dovevano restare un segreto per il mondo. La cosa che meno desideravano era vederti studiato come un mostricciattolo per il resto della tua vita.

Oggi svolgi un regolare lavoro d'ufficio in una ditta di medie dimensioni, ma appena il dovere ti chiama diventi il Falco d'Argento, difensore della giustizia. Hai giurato di impegnarti nella lotta contro la criminalità di Titan City e finora sei sempre riuscito a mantener fede alla tua parola, grazie ai tuoi poteri e ad un altro prezioso dispositivo: un Orologio Anticrimine. Questo piccolo ma prezioso congegno, se portato al polso, riceve e trasmette messaggi con i tuoi due principali alleati. Grazie ad esso, infatti, sei in grado di metterti in contatto con i distretti di polizia ed eventualmente di chiamare gli agenti in tuo aiuto. Allo stesso tempo puoi ricevere continuamente le informazioni del tuo amico Jerry Grass, che è in contatto con la malavita e ti avverte tramite l'orologio dei crimini imminenti. Ultimamente Jerry Grass ha avuto notizia di un importante vertice che avrà luogo in città nei prossimi giorni. Vlad Utosh, capo di M.O.R.T.E. (la Macro Organizzazione per il Ristabilimento del Terrorismo e dell'Eversione), ha convocato i suoi aiutanti di campo, tutti criminali. Utosh, conosciuto anche sotto il nome di Cyborg Titanium, è un pericoloso delinquente i cui poteri umani sono stati potenziati elettronicamente. È in parte umano e in parte macchina, e di conseguenza decisamente pericoloso. Jerry Grass non è ancora riuscito a sapere dove e quando si terrà la riunione, ma di una cosa è sicuro: il vertice è stato indetto per portare un attacco decisivo al mondo civile.

Il piano dev'essere sventato! Devi essere tu a scoprire il giorno e il luogo dell'incontro e impedire che esso avvenga, a tutti i costi...



Mentre percorri, come tutte le sere, la solita strada per andare al lavoro non puoi fare a meno di notare che oggi c'è qualcosa che non va.

[illegible]





centimetri di spessore. Il pannello è debole e dovrebbe essere in fibre trecciate di vetro. Il preparatore a sinistra ha un'energia debolmente controllata e la fibra di vetro sembra intorbidarsi mentre il calore si riversa. Invece di bruciare, si scioglie e poi si fonde più in profondità. A sinistra del buco, il calore è temperato, ma ben preso e disintegrato, e la finestra impallidisce. Si sfiora la senza inondare il viso. Il buco è appena sufficiente per portare il braccio a destra e si fonde a temperatura elevata. Con un nome solo si trova l'arreda e si fonde e si fonde e si fonde che sembrano provenire dalla porta fondo. Di avvicini, pronto all'azione. Vai al 298

## 7

Ti aprì un varco tra la folla finché non riuscì a guadagnare una buona posizione sulla qua e per cui riuscì a malapena a vedere tra le teste della gente e le macchine che arrivavano. Venti minuti più tardi è la volta della cavalleria, e Giorgio accompagnato dalla guida della folla, l'Appennino, macchina del Presso e ti passa davanti vedendo che sono per tutti impresse alle spietate e strane officine con la casa Orsi. Sui muretti ben visibile l'impugnatura delle armi dei soldati di marcia. Il presidente GONZALEZ si è seduto. L'Argentina è di più, ma il suo esecutore, come mai, esecutore fare qualcosa per evitare che l'Argentina si spalle.

## ASSUNTO

Abilú 7

Resistenza e

Dopo il secondo assalto v. 1. 1.359

## \*

A te rimando i miei pensieri e spaleggiando che non de  
più a te che a me, e a te che non de  
se vi è o no, e a te che non de

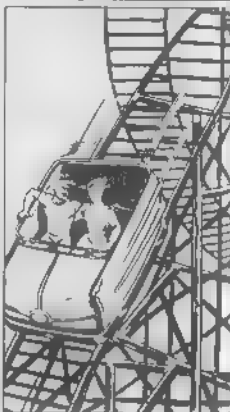
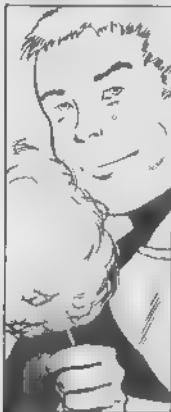
si staglia sulle labbra del ragazzo, che infila la mano in tasca. E se volesse respirare i croccantini, ma non è esatto. È per ciò che fa impugnarvi invece una pistola carica. «E allora... gufetto! Esatto! Se sei un croccantini, non respiri il fumo! Datti, senza mai averla vista, un'impresione marcant. E se avessero i superpoteri e fossero...»



9

[illegible]





#### 14

Perfuria il negozio un ammasso disordinato di gioielli, di scarso valore, di macchine fotografiche, di marchionerie elettronici e di polverosi stroboscopi. E retrobotte, da pressappoco lo stesso aspetto. Sembra che qui non ci sia niente. Puoi provarci? **SCORRETELE IN SECONDA PAGINA**  
**351** - **145** - **146** - **147** - **148** - **149** - **150** - **151** - **152** - **153** - **154** - **155** - **156** - **157** - **158** - **159** - **160** - **161** - **162** - **163** - **164** - **165** - **166** - **167** - **168** - **169** - **170** - **171** - **172** - **173** - **174** - **175** - **176** - **177** - **178** - **179** - **180** - **181** - **182** - **183** - **184** - **185** - **186** - **187** - **188** - **189** - **190** - **191** - **192** - **193** - **194** - **195** - **196** - **197** - **198** - **199** - **200** - **201** - **202** - **203** - **204** - **205** - **206** - **207** - **208** - **209** - **210** - **211** - **212** - **213** - **214** - **215** - **216** - **217** - **218** - **219** - **220** - **221** - **222** - **223** - **224** - **225** - **226** - **227** - **228** - **229** - **230** - **231** - **232** - **233** - **234** - **235** - **236** - **237** - **238** - **239** - **240** - **241** - **242** - **243** - **244** - **245** - **246** - **247** - **248** - **249** - **250** - **251** - **252** - **253** - **254** - **255** - **256** - **257** - **258** - **259** - **260** - **261** - **262** - **263** - **264** - **265** - **266** - **267** - **268** - **269** - **270** - **271** - **272** - **273** - **274** - **275** - **276** - **277** - **278** - **279** - **280** - **281** - **282** - **283** - **284** - **285** - **286** - **287** - **288** - **289** - **290** - **291** - **292** - **293** - **294** - **295** - **296** - **297** - **298** - **299** - **300** - **301** - **302** - **303** - **304** - **305** - **306** - **307** - **308** - **309** - **310** - **311** - **312** - **313** - **314** - **315** - **316** - **317** - **318** - **319** - **320** - **321** - **322** - **323** - **324** - **325** - **326** - **327** - **328** - **329** - **330** - **331** - **332** - **333** - **334** - **335** - **336** - **337** - **338** - **339** - **340** - **341** - **342** - **343** - **344** - **345** - **346** - **347** - **348** - **349** - **350** - **351** - **352** - **353** - **354** - **355** - **356** - **357** - **358** - **359** - **360** - **361** - **362** - **363** - **364** - **365** - **366** - **367** - **368** - **369** - **370** - **371** - **372** - **373** - **374** - **375** - **376** - **377** - **378** - **379** - **380** - **381** - **382** - **383** - **384** - **385** - **386** - **387** - **388** - **389** - **390** - **391** - **392** - **393** - **394** - **395** - **396** - **397** - **398** - **399** - **400** - **401** - **402** - **403** - **404** - **405** - **406** - **407** - **408** - **409** - **410** - **411** - **412** - **413** - **414** - **415** - **416** - **417** - **418** - **419** - **420** - **421** - **422** - **423** - **424** - **425** - **426** - **427** - **428** - **429** - **430** - **431** - **432** - **433** - **434** - **435** - **436** - **437** - **438** - **439** - **440** - **441** - **442** - **443** - **444** - **445** - **446** - **447** - **448** - **449** - **450** - **451** - **452** - **453** - **454** - **455** - **456** - **457** - **458** - **459** - **460** - **461** - **462** - **463** - **464** - **465** - **466** - **467** - **468** - **469** - **470** - **471** - **472** - **473** - **474** - **475** - **476** - **477** - **478** - **479** - **480** - **481** - **482** - **483** - **484** - **485** - **486** - **487** - **488** - **489** - **490** - **491** - **492** - **493** - **494** - **495** - **496** - **497** - **498** - **499** - **500** - **501** - **502** - **503** - **504** - **505** - **506** - **507** - **508** - **509** - **510** - **511** - **512** - **513** - **514** - **515** - **516** - **517** - **518** - **519** - **520** - **521** - **522** - **523** - **524** - **525** - **526** - **527** - **528** - **529** - **530** - **531** - **532** - **533** - **534** - **535** - **536** - **537** - **538** - **539** - **540** - **541** - **542** - **543** - **544** - **545** - **546** - **547** - **548** - **549** - **550** - **551** - **552** - **553** - **554** - **555** - **556** - **557** - **558** - **559** - **560** - **561** - **562** - **563** - **564** - **565** - **566** - **567** - **568** - **569** - **570** - **571** - **572** - **573** - **574** - **575** - **576** - **577** - **578** - **579** - **580** - **581** - **582** - **583** - **584** - **585** - **586** - **587** - **588** - **589** - **590** - **591** - **592** - **593** - **594** - **595** - **596** - **597** - **598** - **599** - **600** - **601** - **602** - **603** - **604** - **605** - **606** - **607** - **608** - **609** - **610** - **611** - **612** - **613** - **614** - **615** - **616** - **617** - **618** - **619** - **620** - **621** - **622** - **623** - **624** - **625** - **626** - **627** - **628** - **629** - **630** - **631** - **632** - **633** - **634** - **635** - **636** - **637** - **638** - **639** - **640** - **641** - **642** - **643** - **644** - **645** - **646** - **647** - **648** - **649** - **650** - **651** - **652** - **653** - **654** - **655** - **656** - **657** - **658** - **659** - **660** - **661** - **662** - **663** - **664** - **665** - **666** - **667** - **668** - **669** - **670** - **671** - **672** - **673** - **674** - **675** - **676** - **677** - **678** - **679** - **680** - **681** - **682** - **683** - **684** - **685** - **686** - **687** - **688** - **689** - **690** - **691** - **692** - **693** - **694** - **695** - **696** - **697** - **698** - **699** - **700** - **701** - **702** - **703** - **704** - **705** - **706** - **707** - **708** - **709** - **710** - **711** - **712** - **713** - **714** - **715** - **716** - **717** - **718** - **719** - **720** - **721** - **722** - **723** - **724** - **725** - **726** - **727** - **728** - **729** - **730** - **731** - **732** - **733** - **734** - **735** - **736** - **737** - **738** - **739** - **740** - **741** - **742** - **743** - **744** - **745** - **746** - **747** - **748** - **749** - **750** - **751** - **752** - **753** - **754** - **755** - **756** - **757** - **758** - **759** - **760** - **761** - **762** - **763** - **764** - **765** - **766** - **767** - **768** - **769** - **770** - **771** - **772** - **773** - **774** - **775** - **776** - **777** - **778** - **779** - **780** - **781** - **782** - **783** - **784** - **785** - **786** - **787** - **788** - **789** - **790** - **791** - **792** - **793** - **794** - **795** - **796** - **797** - **798** - **799** - **800** - **801** - **802** - **803** - **804** - **805** - **806** - **807** - **808** - **809** - **810** - **811** - **812** - **813** - **814** - **815** - **816** - **817** - **818** - **819** - **820** - **821** - **822** - **823** - **824** - **825** - **826** - **827** - **828** - **829** - **830** - **831** - **832** - **833** - **834** - **835** - **836** - **837** - **838** - **839** - **840** - **841** - **842** - **843** - **844** - **845** - **846** - **847** - **848** - **849** - **850** - **851** - **852** - **853** - **854** - **855** - **856** - **857** - **858** - **859** - **860** - **861** - **862** - **863** - **864** - **865** - **866** - **867** - **868** - **869** - **870** - **871** - **872** - **873** - **874** - **875** - **876** - **877** - **878** - **879** - **880** - **881** - **882** - **883** - **884** - **885** - **886** - **887** - **888** - **889** - **890** - **891** - **892** - **893** - **894** - **895** - **896** - **897** - **898** - **899** - **900** - **901** - **902** - **903** - **904** - **905** - **906** - **907** - **908** - **909** - **910** - **911** - **912** - **913** - **914** - **915** - **916** - **917** - **918** - **919** - **920** - **921** - **922** - **923** - **924** - **925** - **926** - **927** - **928** - **929** - **930** - **931** - **932** - **933** - **934** - **935** - **936** - **937** - **938** - **939** - **940** - **941** - **942** - **943** - **944** - **945** - **946** - **947** - **948** - **949** - **950** - **951** - **952** - **953** - **954** - **955** - **956** - **957** - **958** - **959** - **960** - **961** - **962** - **963** - **964** - **965** - **966** - **967** - **968** - **969** - **970** - **971** - **972** - **973** - **974** - **975** - **976** - **977** - **978** - **979** - **980** - **981** - **982** - **983** - **984** - **985** - **986** - **987** - **988** - **989** - **990** - **991** - **992** - **993** - **994** - **995** - **996** - **997** - **998** - **999** - **1000** - **1001** - **1002** - **1003** - **1004** - **1005** - **1006** - **1007** - **1008** - **1009** - **1010** - **1011** - **1012** - **1013** - **1014** - **1015** - **1016** - **1017** - **1018** - **1019** - **1020** - **1021** - **1022** - **1023** - **1024** - **1025** - **1026** - **1027** - **1028** - **1029** - **1030** - **1031** - **1032** - **1033** - **1034** - **1035** - **1036** - **1037** - **1038** - **1039** - **1040** - **1041** - **1042** - **1043** - **1044** - **1045** - **1046** - **1047** - **1048** - **1049** - **1050** - **1051** - **1052** - **1053** - **1054** - **1055** - **1056** - **1057** - **1058** - **1059** - **1060** - **1061** - **1062** - **1063** - **1064** - **1065** - **1066** - **1067** - **1068** - **1069** - **1070** - **1071** - **1072** - **1073** - **1074** - **1075** - **1076** - **1077** - **1078** - **1079** - **1080** - **1081** - **1082** - **1083** - **1084** - **1085** - **1086** - **1087** - **1088** - **1089** - **1090** - **1091** - **1092** - **1093** - **1094** - **1095** - **1096** - **1097** - **1098** - **1099** - **1100** - **1101** - **1102** - **1103** - **1104** - **1105** - **1106** - **1107** - **1108** - **1109** - **1110** - **1111** - **1112** - **1113** - **1114** - **1115** - **1116** - **1117** - **1118** - **1119** - **1120** - **1121** - **1122** - **1123** - **1124** - **1125** - **1126** - **1127** - **1128** - **1129** - **1130** - **1131** - **1132** - **1133** - **1134** - **1135** - **1136** - **1137** - **1138** - **1139** - **1140** - **1141** - **1142** - **1143** - **1144** - **1145** - **1146** - **1147** - **1148** - **1149** - **1150** - **1151** - **1152** - **1153** - **1154** - **1155** - **1156** - **1157** - **1158** - **1159** - **1160** - **1161** - **1162** - **1163** - **1164** - **1165** - **1166** - **1167** - **1168** - **1169** - **1170** - **1171** - **1172** - **1173** - **1174** - **1175** - **1176** - **1177** - **1178** - **1179** - **1180** - **1181** - **1182** - **1183** - **1184** - **1185** - **1186** - **1187** - **1188** - **1189** - **1190** - **1191** - **1192** - **1193** - **1194** - **1195** - **1196** - **1197** - **1198** - **1199** - **1200** - **1201** - **1202** - **1203** - **1204** - **1205** - **1206** - **1207** - **1208** - **1209** - **1210** - **1211** - **1212** - **1213** - **1214** - **1215** - **1216** - **1217** - **1218** - **1219** - **1220** - **1221** - **1222** - **1223** - **1224** - **1225** - **1226** - **1227** - **1228** - **1229** - **1230** - **1231** - **1232** - **1233** - **1234** - **1235** - **1236** - **1237** - **1238** - **1239** - **1240** - **1241** - **1242** - **1243** - **1244** - **1245** - **1246** - **1247** - **1248** - **1249** - **1250** - **1251** - **1252** - **1253** - **1254** - **1255** - **1256** - **1257** - **1258** - **1259** - **1260** - **1261** - **1262** - **1263** - **1264** - **1265** - **1266** - **1267** - **1268** - **1269** - **1270** - **1271** - **1272** - **1273** - **1274** - **1275** - **1276** - **1277** - **1278** - **1279** - **1280** - **1281** - **1282** - **1283** - **1284** - **1285** - **1286** - **1287** - **1288** - **1289** - **1290** - **1291** - **1292** - **1293** - **1294** - **1295** - **1296** - **1297** - **1298** - **1299** - **1300** - **1301** - **1302** - **1303** - **1304** - **1305** - **1306** - <

un ricercatore del Laboratorio Moravcsik Kucs è in  
medico che passa le sue serate a bere osservand  
tevele e parlare a un laureato del laboratorio M  
la storia di un grande e vero scienziato che era  
con il suo cuore d'oro e la sua mente d'oro e p  
mentale era facile. Se di notte il vostro cuor  
della sua mente di cercare Kucs sopra di al ve  
del suo cuore e la sua mente e la sua mente  
e la sua mente e la sua mente e la sua mente  
di notte. Insieme alla luce e prende la sua  
situazione. Guadagni 3 punti Ero. Val 428

17

Decidi che è meglio farvi da soli, e chiedi a questa notte  
riferi spallati di chi è spagno per chi ha ri-  
di per stare e per andare che ti visto per  
Avere Bar Robak, lo da un non gohbi e car-  
gravidosi non per shorba. Non è ch'è  
gravidosi con la gramia Vedano il po. Mass  
venuta. C'è phar e ci ha per tre l'onde  
e lasci il negozio. Vai al 181

18

[illegible]

In questo senti il familiare *hip hip* dell'Orologio Antico per la voce elettronica dice «Caseificio Cowfield Pre-  
stazioni». Un altro dilemma: il treno si ferma a una  
storica stazione ferroviaria associata al Castelfield Soudi, al  
volto per voce cassa meccanica al 369 prevede su  
la via del Cassinella dal 1851.

19

Ve lo do il loro capo sconfitto gli altri rimangono scor  
vati e s'arrendono. I richi di cattura e l'assalto e  
conferenze e i metiti in comandi del jet per riportarlo  
al Vietnam. Parker dice: «consegna i prigionieri alla  
forza A-1» 440

20

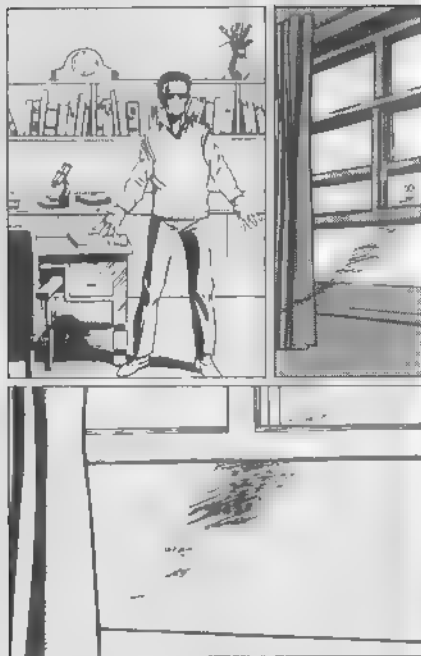
[illegible]

21

[illegible]







27

I pistoni e gli ingranaggi del vano motore sono rimasti e ti fanno pensare a un'esplosione imminente. Improvvisamente il greggio urla una volta che l'aperta bocca di un altro veicolo si è aperta. Il veicolo si è rotto e si è servito di un'arma da guerra per abbattere un paio di ruote e esce subito. Ordini di partenza: K. Salta la scale che escono dalla sua macchina e vai al 368.

28

Il A chi sta indietreggiando e scivola la provetta. Poi senza preavviso la scaglia sul pavimento ed un gas dalodore acre si espande nell'aria. Fai di tutto per non perdere il possesso delle tue facoltà ma senza successo. A un sveglio dalascossa violenta di un agente di polizia. C. Alchimisti sono spari e portandosi via il bottino. Anche cassieri e clienti stanno prendendo cose senza mai due agenti sono ingiunochiati vicino ad una donna anziana che non dà segno di muoversi. Uno di loro alza gli occhi e scuote il capo. È morto. Tutti i presenti sigono il loro sguardo su di te se non fosse stato per la tua inastazione. Alchimisti sarebbero scappati e andati via col denaro senza ferire nessuno. Se il direttore è responsabile della morte di E. Contro e contro. V. L. Per il tuo perdipunto di Abilità morale a causa dell'effetto del gas perdi 2 punti di Resistenza. Ora vai al 372.

29

Una piccola nube scura sta uscendo dalla finestra e fluttua nell'aria. Se possiedi lo *Psico Potere* vai al 287. Se hai il *Dardo Energetico* vai al 203. Se il tuo potere è la *Forza Multipla* vai al 11. Altrimenti vai al 153.

Qual é o número de telefones que estão sendo ligados nesta Avenida? Aproximadamente, qual o número de ligações e qual a porcentagem correspondente? Se o dia não for bom, há senso vai a 36%.

La bilancia corsa a cerniera inquisita per sapere  
in che misura viene danneggiato dal cane

1.2 a 3.1 sono in da una z ar pata e t ter sce Perdi 2 punti di Res stenzu

405 Il cane ti fa andare a sbattere contro il muro  
retrostante Perdi 2 punti di Resistenza. Inoltre  
riesce a liberarsi e morsica uno degli spettatori  
Perdi 1 punto Eroa

6 Il cane ti morsica. Tenta la Fortuna, se sei fortunato subisci una perdita di 3 punti di Resistenza, ma riesci a sopravvivere, se sei sfortunato la ferita ti costa la vita.

Ortorna al paragrafo precedente. Ogni volta che i cane  
e l'ipotesi, e vi ornate, questo paragrafo per conoscere  
le conseguenze.

Il Muro Cervelli si interdice e si tace nel abbracciare  
Aldilà di un po' di più per la stessa cosa.  
L'altro è stato accendendo e così il cervello  
di l'espresso si può dire Muro Cervelli (C)  
COTE Un muro di fiamme fuoriesce dal velivolo e ti-  
ne le Cid per la loro aviazione e come ben  
reste perché c'è un Precipitò non pre-servire e per  
fortuna non riprendi i sensi prima di sbarcare su terra.

Li tiene addosso al matan e lo fa cadere a terra. Poi, a  
terra fine il combattimento.

Σελ. 5 γ Κρηκ

### Abilità 7

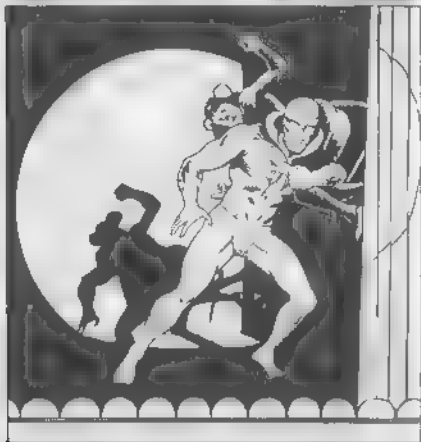
Resistenza 6

Se riesci a sconfiggerlo vai al 140

George, il biologo e il professor Charles Crashten, un altro scienziato sparito, e che vive in periferia. L'uscita è facile: si salza da una nebbia a una porta viene aperta, e a contesti del professore che se non si riesce a vederli. «Ooh il Falco d'Argento» dice ridendo imbarazzata. «Quanti onore. Siamo abituati a visite di gente molto importante, poiché come loro saprai il professor Crashten è la prima persona che *Grave Street* ha mai avuto ancora avuto il piacere di una visita di un supereroe. Entra». Ti spiega che al momento lo scienziato sta ripulendo i suoi ricordi ha ancora finito a notte fonda. Vuole che ci svegli, va al 66, le chiede se ha dato il vecchio al suo studio (vai al 403) e si mette a svegliare e nel frattempo tieni d'occhio la situazione (vai al 257)<sup>12</sup>.

Consegna il 1 implementatore alle autorità locali e ad altre  
mezze, e che si ottiene in un secondo momento la  
1. Le "face" sono in pratica un bel baby face  
gli occhi e la bocca e capite che  
primi e poi, per darvi un'idea, le due  
di un'estrappazione e la seconda è una M-R  
sottocutanea. E' un basso livello. R. e un 2. In que-  
sta è un'altra estrazione che si fa in un  
1. E' un estrattore che si fa in un  
trova. Valia 10





246 Se posso dire che *Mauro* è un *lupo* di *all'ora* (il verbo *essere* è implicito) var. 414. Afferenti a questa classe di *p* sono i cristiani per i quali si dice che *sono* di *all'ora* (indici da prendere in considerazione var. 331).

42

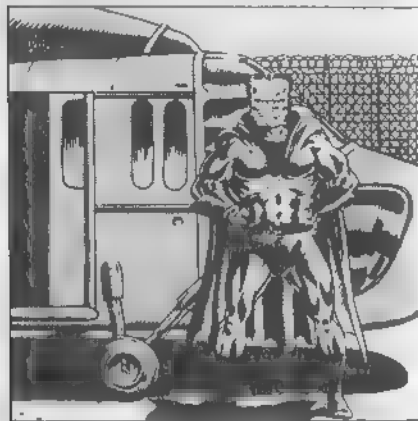
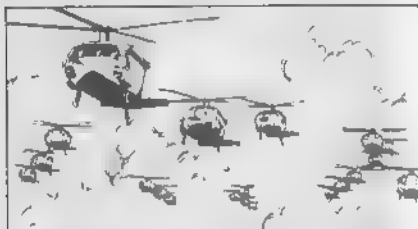
Da un'uscita a scatti per un sacco di soldi  
 lo parlano tutti, per un sacco di soldi, per un sacco di soldi.  
 E per un sacco di soldi, per un sacco di soldi, per un sacco di soldi.  
 Basta set tu. Gli compri un libro game, poi vai al 301

43

[illegible]







58

Assieme al colonnello — sospittore — piazzale delle esecuzioni — osserva — ne riparte — ordinando — far  
In breve, il vecchio — si ricorda — sua — dicendo  
vece — con lui — MOR — a — di grande verso  
la base — armamenti — Quindi — e — con  
ben — bil — che — di — per — come  
colle — a — e — che — di — a —  
cognepa — D'altro — spariato — diversi — altri — ab-  
rate — piazzale — quando — come — della — la  
re — al — e — si — in — scende — di — e — con  
sper — si — e — con — di — Macro Cervello — l'odio — da  
esper — in — genere — come — Macro Cervello — far in-  
te — gerza — in — tendamente — so — sopra — ma — a — e — gerza — di  
e — ha — de — se — a — a — per — perseguire — la — causa — del — ma — e — l'ina-  
e — con — finanza — ne — formidabile — Perciò — che — in — guarda — ha — ben  
poco — da — fare — contro — il — suo — potere — privato — ad — estrinsec-  
e — signor — Tuttavia — se — gli — uomini — re — come — e — ma — se —  
ro — a — terrore — o — bada — e — tu — avessi — l'opportunità — di — intravede-  
da — solo — Mentre — e — vengono — questi — pensieri — il — Oneg-  
Arce — non — comincia — a — ricordare — segnali — Palazzo — de-  
Consigli — principessa — Meotti — su — da — farsi — se — ha — fer-  
avere — che — l'esec — io — acci — tu — re — da — solo — si — ma — ce — per-  
ondere — a — ve — che — caso — a — si — sta — e — co — do — al — lab — zi — del  
e — su — al — 154 — se — ve — ce — ter — il — sorpre — zze —  
Macro Cervello quando è solo, vai al 208

59

[illegible]









72

Quando arrivi a Starkers Beach sembra tutto in ordine. Centinaia di famigliole stanno prendendo il sole e sgua-  
zando in acqua. Ragazze con costumi succinti camminano  
a coppie sul lungomare, e ridono quando vedono passare  
i giovanotti dal fisico possente che cercano di attirare la  
loro attenzione. Improvvisamente si leva un grido, un  
grido che si sente distintamente perfino tra lo schiamazzo  
generale. È la voce di una donna che strilla: «Squalo! Uno  
squalo!» La reazione è immediata; i bagnanti escono rapi-  
damente dall'acqua, in preda al panico, formando una  
corrente umana che si dirige verso la spiaggia. Anche la  
tua reazione è immediata. Qual è il tuo potere?

ATA?

Vai al 299.

Dardo Energetico?

Vai al 180

Psico-Potere?

Vai al 146

Forza Multipla?

Vai al 55.

73

Riprendi le tue sembianze abituali. Vai al 181.

74

Raggiungere il Buffone nella camera segreta non è stata  
un'impresa semplice, ma con un salto ben calcolato sul  
trampolino riesci a tornare a terra senza inconvenienti e,  
una volta uscito dalla Casa dei Divertimenti, consegna il  
malvivente alla polizia. Guadagni 3 punti Eroe per aver  
catturato il Buffone. Ora vai al 103

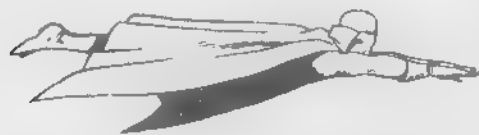
75

Ricordi che il Presidente è atteso per oggi a Titan City.  
Vuoi recarti alla 7° Avenue per vedere il corteo presiden-  
ziale? In questo caso vai al 21; ma se l'avvenimento ti  
lascia indifferente puoi assistere alla partita di football che

la tua squadra preferita, le Tigri di Titan, gioca contro i Moicani: vai al 114

76

Tua zia Florence è felicissima di vederti, ma ti chiede meravigliata cos'altro hai combinato per esserti ridotto in quello stato. È tutta indaffarata a preparare il tè, e ti offre delle paste alla crema. Sei esausto per le fatiche del giorno e decidi che è meglio trascorrere la notte da lei piuttosto che affrontare a quest'ora il lungo viaggio verso casa. Il giorno dopo ti svegli ben riposato: per fortuna è sabato, e non si va a lavorare (sempre che tu abbia ancora un posto di lavoro). Saluti la zia, la ringrazi e lasci la sua casa. Cosa vuoi fare adesso? Puoi recarti all'esposizione degli elettrodomestici del futuro a Palazzo Trottoia, andando al 425, oppure puoi assistere al passaggio del corteo presidenziale nella 7<sup>a</sup> Avenue andando al 21. E poi oggi le Tigri di Titan giocano un'amichevole di football contro i Moicani. Se preferisci andare a vedere la partita vai al 114.



77

Le tue supposizioni sono esatte: la piscina non si è congelata a causa del cattivo funzionamento dell'impianto di riscaldamento, ma per opera della Regina del Ghiaccio, i cui poteri hanno messo in serio pericolo i nuotatori. Puoi metterti sulle sue tracce andando al 129; ma forse prima è meglio provare a salvare le due ragazze che si trovano imprigionate nel ghiaccio tornando al 97.



78

Combatti singolarmente con le tre creature.

	Abilità	Resistenza
Bestia a quattro braccia	8	6
L'omo-tigre	9	5
Dottor Macabro	7	7

Se riesci a sconfiggerli tutti, li consegna alla polizia e guadagni 3 punti Eroic. Ora vai al 226

79

Dopo una buona notte di riposo ti metti in cammino verso l'ufficio. Con grande sollievo constati che l'Orologio Anterimine non si è messo a suonare, e stamattina riesci ad arrivare prima del tuo capo, Jonah Whyte, che quando ti vede diligentemente intento al tuo lavoro non riesce a credere ai suoi occhi. Guadagni 2 punti di Fortuna perché il pericolo di perdere l'impiego è ormai passato. Alle cinque lasci l'ufficio. Vuoi trasformarti nel Falco d'Argento, e raggiungere il quartier generale della polizia per sapere perché oggi ci sono stati così pochi problemi (vai al 245), o preferisci fare una sorpresa a tua zia che vive in periferia, andandola a trovare (vai al 134)?

80

Estrai dalla cintura il congegno per i disturbi mentali, lo accendi e ti dirigi verso la creatura, che si gira a sua volta verso di te e si concentra. Il tuo apparecchio non funziona! Knox si mette a ridere mentre armeggia con la scatola, ma poi riporta immediatamente l'attenzione sul reattore. Non ti resta altro che affrontarlo corpo a corpo: vai al 33.

81

Mostrandogli le mani con un gesto di apparente sottomissione concentri la tua energia mentale sull'Avvelenatore,

che toglie il tappo alla fiala del veleno e comincia a portarla alla bocca. Ti concentri ancora di più, e quella canaglia si mette a gridare! Lo hai obbligato mentalmente a ingoiare qualche goccia del suo temibile veleno! Terrorizzato, ti supplica di risparmiargli la vita e tu prometti di farlo ad una sola condizione: che ti dica tutto ciò che sa a proposito di M.O.R.T.E. «D'accordo...» balbetta, «parlerò. Vlad Utosh sta organizzando un raduno tra breve. Io non sono stato convocato, ma so che un uomo che porta un orologio d'oro è al corrente di dove si terrà». Con un ultimo sforzo mentale lo costringi a gettare per terra la fiala. È ciò che fa, malgrado le sue intenzioni, e tu riesci a catturarlo facilmente. Vai al 227.

82

Ti batti con un cane per volta (e solo con quelli che sono effettivamente scappati dal laboratorio).

	Abilità	Resistenza
1° Cane Ionico	7	5
2° Cane Ionico	6	5
3° Cane Ionico	7	6
4° Cane Ionico	7	7

La prima volta che uno dei cani ottiene una Forza d'Attacco superiore alla tua vai al 31, ma tieni in mente il numero di questo paragrafo poiché ti verranno date istruzioni per tornarci. Se riesci a sconfiggere tutti i cani vai al 193

83

Consulta i registri dove sono segnati i contenuti delle cassette. Si tratta di denaro, di gioielli, di vecchi documenti e di dischetti di computer, che appartengono per lo più a cittadini benestanti o a commercianti. Le cassette sono rimaste per la maggior parte nella cassaforte, che ora è chiusa, ma altre si trovano accanto ad essa, con una parte



del contenuto sparso sul pavimento. La prima cosa che raccogli è un certificato che comprova la proprietà di un mattatoio venduto recentemente. Il nome del proprietario ti fa rabbrivire: Silvia Gelo. Certo, la Regina del Ghiaccio! Se nel corso dell'avventura riuscirai a scoprire la sua attività illecita, potrai localizzarla sottraendo 20 dal paragrafo in cui ti troverai e recandoti al paragrafo risultante. Ora vai al 60



84

Ti precipiti fuori della torre di controllo e ti alzi in volo verso l'aereo, che sta viaggiando basso sopra l'aeroporto. Lo raggiungi facilmente ed entri attraverso una delle porte d'emergenza. Provochi uno spostamento d'aria che mette in allarme i passeggeri, sorpresi nel veder apparire il Falco d'Argento. Chiudi la porta e cerchi di rassieparli raccomandando di mantenere la calma. Per fortuna il Tormentatore non si è accorto della tua intrusione, quindi potrai benissimo coglierlo di sorpresa. Spalanchi la porta della cabina di pilotaggio e vedi che i due piloti sono legati. Al posto di comando c'è un pazzoide dai capelli irsuti, il cui sorriso soddisfatto si trasforma in un'espressione sbalordita appena ti vede. Senza lasciargli il tempo di reagire ti getti su di lui.

Tormentatore	Abilità 8	Resistenza 9
--------------	-----------	--------------

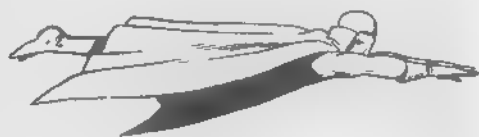
Se riesci a sconfiggerlo in meno di dieci assalti vai al 346, altrimenti vai al 376.



Nell'istante in cui entri nel cimitero il cielo si riempie di nubi, rendendo l'atmosfera ancora più tenebrosa. Improvvisamente un rumore proveniente da destra attira la tua attenzione: viene da una tomba scavata di recente. Ti avvicini per ispezionarla meglio, e all'improvviso vedi che la terra che la ricopre si muove. Qualcosa sta cercando di venir fuori! Pian piano vedi emergere una mano, e subito dopo una forma gigantesca si alza in piedi, lasciandoti esterrefatto. Riconosci la creatura: si tratta dello Spettro, il mostro che non conosce la morte, che hai già avuto occasione di incontrare. Ma perché mai è stato sepolto in una tomba ordinaria? Probabilmente è stato qualche idiota che non ha creduto alla sua storia. Ad ogni modo una cosa è sicura: non è il caso che si rimetta all'opera per devastare Titan City. Ora è meglio lasciar perdere i ragionamenti e passare all'azione, perché il mostro si sta dirigendo verso di te, con le sue lunghe mani che terminano con dei pericolosissimi artigli. Se il tuo potere è l'*AVA* vai al 332. Con lo *Psico-Potere* vai al 422. Col *Dardo Energetico* vai al 352. Con la *Forza Multipla* vai al 373.

La metropolitana si ferma alla stazione di Grimm. Qui scendi per recarti in ufficio e tenti di raggiungere la tua scrivania senza dare nell'occhio, ma appena oltrepassi la porta dell'ufficio ti giunge la voce tonante di Jonah Whyte che grida: «Lafayette! Venga qui. *Immediatamente!*» Ti rechi nel suo ufficio borbottando qualche parola di scusa per giustificare l'ormai abituale ritardo, ma lui ti interrompe dicendo: «Ne ho abbastanza. Cosa pensa che si faccia qui? La carità? O ritiene che dobbiamo esserle grati per averci onorato della sua presenza? È molto gentile da parte sua essersi degnato di venire a farci visita. Voglio aggiungere una cosa. Siccome oggi mi sento buono potrà avere

tutto il giorno libero. Non retribuito, s'intende. E se domani non sarà il primo ad arrivare potrà cominciare a cercarsi un altro lavoro!» A testa bassa esci dal suo ufficio. Come potresti spiegargli ciò che ti è capitato? Ma ormai sei stato sospeso e non ti resta che decidere dove andare. Se intendi trascorrere la giornata a Wysneyland, il parco dei divertimenti, vai al 15; se preferisci fare delle compere in centro vai al 202.



87

Ti lanci verso l'aereo, e nel momento in cui sta cominciando a decollare riesci a salire sul bordo di un'ala e ad entrare da una delle porte d'emergenza. La riunione è già cominciata, e si tiene in una sala appositamente adibita per la conferenza. Il tuo arrivo non è passato inosservato: impressionati dalla tua improvvisa apparizione i sei delegati si alzano in piedi, tutti tranne uno. «Ritiratevi» grida quest'ultimo con una profonda voce elettronica. «Questo gracile visitatore non è all'altezza del Cyborg Titanium!» Gli altri rimangono ad osservare, mentre la gigantesca creatura calva avanza verso di te. Metà uomo e metà robot. ha delle possenti braccia elettrocomandate, ed una luce rossastra si accende a intermittenza nei due occhiali che fungono da occhi. Possiedi un Blocca Circuiti? In questo caso vai al 411, altrimenti combatti il capo di M.O.R.T.E.!

Cyborg Titanium

Abilità 18

Resistenza 20

Dopo il terzo assalto vai al 136.

88

Un noto gruppo di furfanti, conosciuti con il nome di Alchimisti, sta preparando una serie di rapine ad alcuni istituti bancari. Il primo colpo verrà fatto alla Banca Cleveland alle quattro del mattino, e il successivo in una filiale della stessa banca che si trova all'angolo tra la 128<sup>a</sup> Strada e la 10<sup>a</sup> Avenue.

89

Percorri tutto il corridoio alla ricerca di un estintore, ma non ne vedi nessuno. Finalmente riesci a trovarlo in una stanza vuota e lo porti al laboratorio. Togli la sicura e lo punti verso la bottiglia in ebollizione, ma non succede nulla! Leggendo le istruzioni ti rendi conto che l'estintore è fuori uso. Lo getti via e provi a cercarne uno funzionante al piano di sotto, ma una volta tornato al laboratorio trovi il professor Murdock che ti aspetta con un sorriso raggianti. «Guarda» dice, «la temperatura si sta abbassando. Il pericolo è passato». Infatti il liquido della bottiglia ha smesso di bollire e sembra raffreddarsi. Ormai non c'è più alcun rischio, quindi lasci l'edificio per dirti, tranquillo, di andare verso casa. Vai al 18.

90

I trampolini si trovano lungo un muro della Casa dei Divertimenti. Invogliato dagli altri cominci a saltare sempre più in alto. A prima vista i trampolini sembrano solidi e del tutto normali, ma saltando noti qualcosa di sospetto. Si tratta di una porta, praticamente invisibile dal basso. Continui a saltare in aria e riesci a raggiungere la nicchia che sta davanti all'entrata, ed aggrappandoti a delle sbarre situate accanto alla porta riesci ad aprirla. Entri e ti trovi in una stanza di piccole dimensioni nella quale, dietro un pannello di controllo, puoi vedere una sagoma. La tua intuizione era esatta. Si tratta del Buffone Scarlatto, il

gangster che indossa un costume rosso, ricercato dalla polizia per le sue numerose rapine a mano armata. Vedendoti il criminale sfodera un sorriso diabolico. Devi attaccare.

Buffone Scarlatto      Abilità 9      Resistenza 8

Se lo sconfiggi vai al 74.

91

Non trovi nulla nei cespugli, e ritieni che sia meglio passare il caso alla polizia. Vai al 73.

92

Tenendo prudentemente d'occhio il leone cerchi il Vaporizzatore nella Cintura degli Accessori e fai in modo da simulare l'odore della gazzella. Appena lo sente, il leone comincia ad annusare e ansioso di catturare la preda. Allora getti il marchingegno dentro la gabbia e il leone si dimentica di te, come pure degli ordini ricevuti. Il direttore, avendo visto come ti sei facilmente sbarazzato della bestia, si arrende senza fare storie. Lo riporti dunque nella piccola stanza e ti metti a frugare tra le sue carte. Una pagina in particolare desta il tuo interesse: è un messaggio di M.O.R.T.E. La nota dice: «La parola d'ordine è *Mercurio*. Il messaggio deve essere memorizzato e distrutto». Ora vai al 433.

93

Ti dirigi con l'assassino verso il distretto di polizia, ma strada facendo Bronski cerca di convincerti a non lasciarlo in mano agli agenti. Ti dimostra le sue buone intenzioni dandoti delle informazioni utili. Sembra che il Serpente sia stato lasciato dalla sua amichetta, Lola Manche, l'attrice famosa per la sua affermazione: «Non voglio essere una star, voglio essere una ragazza qualunque». I suoi camerini

sono sempre molto sobri, ed ora ha deciso di mettere fine alla brutta vita che faceva in compagnia del Serpente. Lui, comunque, ha giurato di riaverla, con le buone o con le cattive. È chiaro che non hai intenzione di scendere a patti con questo criminale e giunto alla polizia, lo consegni agli agenti. Guadagni 1 punto di Fortuna per le informazioni e 1 punto Eroe per la cattura. Ora vai al 67.

94

Devi fare qualche compera e ti rechi al centro commerciale di Schuter Mall, situato in periferia. È un posto enorme, con centinaia di negozi di tutti i generi. Vuoi andare in farmacia (vai al 313), al supermercato (vai al 160) o al negozio di computer (vai al 264)?

95

Mentre cerchi di riprenderti, lo squalo sfreccia verso il ragazzo e lo intrappola nelle sue mortali mascelle. Le grida del giovane si trasformano in un gorgoglio indistinto, finché cessano quando viene tirato sott'acqua. Tutto ciò che ora rimane di lui è una rossa macchia di sangue. Come gli altri testimoni osservi inorridito lo squalo che riappare in superficie per sparire al largo. Una volta tornato sulla spiaggia passi silenziosamente in mezzo alla folla, ferito e amareggiato. Il silenzio è rotto soltanto dalle grida della madre, che piange disperatamente. Cosa puoi fare ormai? Entri in una cabina per riprendere le tue sembianze normali, e quando sei sicuro di non essere visto lasci la spiaggia per incamminarti verso casa. Vai al 18.

96

Ci vorrà molto tempo per ispezionare accuratamente l'enorme battello, ma devi pure cominciare da qualche parte. Cominci dalla sala macchine (vai al 27) o dagli alloggi del capitano (vai al 164)?





97

Arrivi alla Piscina Stanley e il guardiano ti conduce immediatamente nella sala dove si trova la grande vasca. Rimani a bocca aperta quando vedi cos'è successo: la piscina è gelata e i nuotatori, che rabbriviscono per il freddo, stanno osservando increduli il blocco di ghiaccio che solo pochi istanti fa era un innocuo ammasso d'acqua. Purtroppo due ragazze non sono riuscite a uscire e, imprigionate dal ghiaccio, rischiano di morire congelate. Le loro grida si fanno sempre più flebili. Devi usare i tuoi poteri in fretta per tentare di salvarle. Con lo *Psico-Potere* vai al 389. Con il *Dardo Energetico* vai al 307. Con la *Forza Multipla* vai al 338. Con l'*ATA* vai al 231.

98

Nel momento in cui stai per uscire dalla banca senti il familiare *bip bip* dell'Orologio Anticrimine. È un messaggio di Jerry Grass, che con una voce elettronica pronuncia poche parole: «Aeroporto Parker». Se decidi di dirigerti immediatamente laggiù, vai al 410. Se invece non hai ancora finito con gli Alchimisti puoi prendere un'altra direzione. In questo caso sottrai il numero dell'Avenue dal numero della Strada e recati al paragrafo risultante.

99

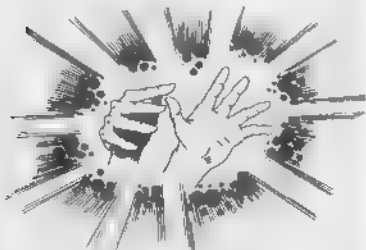
Ti apri un varco tra la folla, che si accalca attorno all'uomo e alla donna che discutono animatamente. L'uomo minaccia di strangolare il cane se la donna non pulisce immediatamente quella sporcizia. Gli astanti cominciano a fare commenti. «Cosa farebbe lei se il mio cane avesse fatto lo stesso davanti alla sua porta?» esclama un uomo tutto rosso per l'indignazione. «E cosa doveva fare quel povero cane?» È compito della Nettezza Urbana tenere le strade pulite» ribatte uno studente con tono fermo. «Al giorno d'oggi un cane non può starsene tranquillo né per la strada

[illegible][illegible][illegible]

101

Niente è nulla che faccia al caso tuo tranne un bacio della  
sua zia. Solley. *André, c'est ça, c'est ça, c'est ça.*  
Un bacio. *Il point de vue, ça se précède et se suit.* 24

Quando arriva la polizia è già sul posto, e si occupa di  
 «... i pieni d'orrore assisti ai tentativi disperati del guida  
 «... e del passeggero che cercano di aprire le portiere  
 «... oppo sono bloccate e l'incendio si estende rapida  
 «... le Corri dietro l'angolo per trasformar nel Falco  
 «... argento (vai al 23) o aspetti un po' per vedere cosa fa  
 «... zia (vai al 229)»

[illegible]

## 104

[illegible][illegible]

## 106

Lo scoppio del treno e il suo  
capo, Riccardo Napolitano, si  
salta sul vagono proprio mentre le porte  
si aprono. E lui, il capotreno, si  
svela: è Falco d'Argento.  
1986.

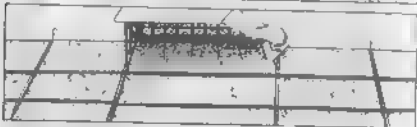
## 1417

Il pensiero del raduno organizzato da MORTÉ, ti mar-  
 camente in testa. Pensi che sarà utile avere un  
 incontro col colonnello Sanders, che comanda la base  
 militare dell'Orlogio Anticrimine, per quella tua  
 indagine o comunque potrete confrontare le vostre informa-  
 zioni. Ti dirigi verso la base militare (vai al 342) o verso  
 l'Orlogio Anticrimine (vai al 343)?

## 1484

... e, per un'altra via, a un altro modo, si può dire che il  
Richard Reed, che è piccolo, è un po' più alto, e un po' più  
stanco. L'altro, che è un po' più alto, è un po' più sano, e un po' più  
fresco, e ha un'aria che possiede già tutto quanto  
possa ottenere col denaro, ed ora si è messo ad uccidere  
per ottenere innocenti soltanto per godere della loro paura.





agente di Vlad Utosh si recherà alla mostra degli elettro-  
resistivi del futuro. Guadagni 1 punto di Fortuna per  
aver fatto liberare i due compagni di K. e  
regalato a Sarah la perla di diamante che si  
trova nel suo anello. Dopo aver fatto  
però appreso riprendi il cammino verso casa, e una volta  
arrivato nel tuo appartamento...  
Guadagni 6 punti di Resistenza. Vai al 215.

114

Con questa scelta, i rifugiati per la prima volta  
passano davvero un'esperienza in quanto entrambe le  
opzioni portano a un livello superiore. La prima  
la scelta è se vuoi solo vedere come se la cava  
Grenn o se vuoi vedere come si comporta quando è  
pagata uno scotto. Tuttavia, nessuno dei due  
dovrebbe a portarti in viaggio e il primo tempo della  
partita non è un pareggio per un pareggio. La Mer-  
cenaria di un minuto. Il secondo tempo è un  
pareggio per la tua. Con la tua scelta, la tua  
missione è la guida e il riciclaggio dei rifugiati  
che sono in via di sviluppo. La tua scelta è la  
tua scelta per il tuo. La tua scelta è la tua  
spiega il tuo. Agente di un altro. La tua  
per la tua. La tua scelta è la tua scelta. La tua  
sostanzialmente a ciò che pensavi il crollo non è causato da  
una cattiva manutenzione delle strutture. Ti trovi invece  
confrontato con un'enorme creatura, dalla pelle simile a quella  
dei serpenti, che si muove in modo  
Apparentemente, la tua scelta è la tua scelta. La tua  
RABBI E OMICIDI. LA SAGGERANNO R  
VIRI E I LORO FORZ CON ROIA E IN  
ZAD E I DISRUTTORI DOVRANNO PERIRE IN  
MOLTI RACCHI LA MIA FURIA SIA PLACATA.  
La creatura continua a spingere e questa volta una crepa











## 128

I manifestanti non ti notano, quindi riesci ad allontanarti dalla zona senza problemi. Se ti fermi, ti fanno il fotogramma. Il 172 C. è alla base al 210 e la base è a 210. Non hai la Forza Moltiplicata o l'ATA? No, è 243.

## 129

[illegible]

## 1391

Appena pronuncia la parola d'ordine drizza le orecchie, poi si mette a seguirlo in una stanza piena di vapore che si trova a essere una lavanda a Spensberg, in Norvegia. E lì, per una volta che si è appressati a una segreta, la apre il fascista che si era intrufolato nella stanza. E così, per una volta, il fascista si è fatto avanti.







guadagni, nessun punto Ero, anch'esse gli scienziati ti sono  
molto grati per averci dato un dato ben maggiore, il  
segreto di ringraziamento ti regaliamo un marchio pegno a  
tutti di perno. L'alba accende il sole da varie  
nostra, che il rettore dei laboratori. È stato realizzato  
da un certo cercatore durante il suo tempo libero. Si tratta  
di un Bionico Condotto. È stato inventato sperimentare ma  
sembra che funzioni bene. So che spesso ti capita di  
affrontare questi meccanismi, quindi questo apparecchio  
potrà servirti per mettere fuor'uso il tuo cugino. So anche  
che sei un ricercatore. Ma il tuo che serve di rullo e un  
avversario potente. Con questo strumento potrai  
vincerlo. E grazie al suo sistema di lettura, per  
soddisfazione senza dubbio ti sarà molto utile. Vai al 125



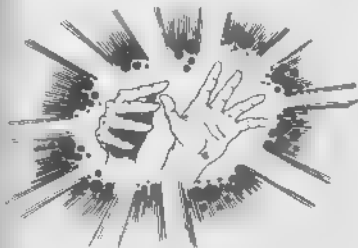
141

Se questo nome ti dice qualcosa, senza dubbio hai anche  
un amico di elettronica. Si tratta di un circuito che  
compongono e recati al paragrafo risultante

142

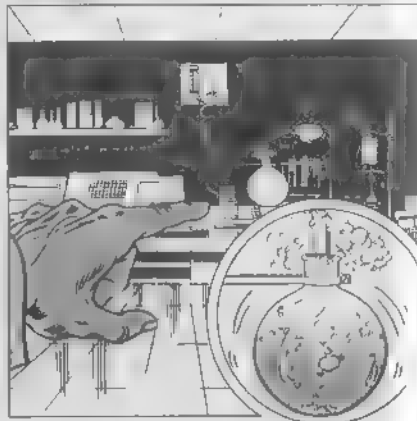
Ordiniamo Dottor Macabre, ti attendiamo sorpreso  
vederti quando avrai deciso di venderti a Dio.  
Finalmente, sei un ricercatore serio e sei un  
ricercatore serio. Ma il tuo che serve di rullo e un  
avversario potente. Con questo strumento potrai  
vincerlo. E grazie al suo sistema di lettura, per  
soddisfazione senza dubbio ti sarà molto utile. Vai al 125

potente e copioso. E tu, dottore, che pensi di  
Dottor Macabre, ti attendiamo sorpreso  
vederti quando avrai deciso di venderti a Dio.  
Finalmente, sei un ricercatore serio e sei un  
ricercatore serio. Ma il tuo che serve di rullo e un  
avversario potente. Con questo strumento potrai  
vincerlo. E grazie al suo sistema di lettura, per  
soddisfazione senza dubbio ti sarà molto utile. Vai al 125



143

Da dove vuoi cominciare la tua avventura? Le mag  
giori attrazioni sono a Casca. Dove ti ha  
gentile. Ma il tuo che serve di rullo e un  
avversario potente. Con questo strumento potrai  
vincerlo. E grazie al suo sistema di lettura, per  
soddisfazione senza dubbio ti sarà molto utile. Vai al 125



144

Ti trasferirai nella cella d'Argento per sottoporla. Dovrai  
mentre il Biochimico Qui non ha ancora visto particolari  
pare che tutto sia in ordine, come al solito. Chiedendo  
attenzione, scoprirai che il professor Murdoch è a pri-  
mo piano. «Ne stavo abbozzando le esperienze», dice al ceco.  
Qui dentro, tra i suoi laboratori, si intravedono i prototipi  
in stile. Il professore ci avanza con i suoi passi, che al-  
lora si bloccano. «Ecco! L'esperienza non è stata ter-  
minata. La temperatura sta salendo troppo rapidamente.  
Temo di aver causato un disastro!» In un angolo del  
laboratorio, infatti, un complicato sistema di tubi e di  
serpentine si vibra, scuote la forza, in attesa che  
bolli e ricominci a girare. Se non si può tenere  
l'ATA vai al 295, altrimenti vai al 339

145

Come farai a fuggire? Cerchi qualcosa di utile tra gli  
oggetti della Cintura degli Accessori: trovi una Torcia. La  
scopri mentre l'opera. Il marchingegno sembra funzionare  
perfettamente, ma a dire che si diffonde in spazi  
visibili e ben presto si trasforma in una porta metallica  
che ha uno spessore di dieci centimetri, e ci vorrà un bel po' di  
tempo per farla aprire. Oppure, si può usare il bottone per  
uscire. Il passaggio è molto difficile, ma è sicuro. Si  
tratterà di un lavoro. Per la tua sicurezza, non  
che ti servirà a farti notare dove c'è un tunnel con  
venze dove probabilmente ci sarà un altro che con-  
trolla, ma non c'è più nessuno! Deluso, esci da sotto la  
cella e vai al porto. Vai a 368

146

Il precipiti verso la riva per esaminare la superficie  
dell'acqua. Grazie allo Psico-Potere il tuo sguardo viene  
immediatamente attirato da una cosa. In effetti vedi la



prima vera d'acqua, o che si dirige rapidamente verso  
un ragazzo e massaggia. Non perde tempo. Ha il pla-  
cibile sorriso che non ha mai potuto perdersi prima  
d'essere finito allo squale. In fondo che sa, stretto a  
raccare, riesce a tenerlo tra le mani, a tenerlo a sua  
forza che rapisce, a lo squale, a tagliargli la  
pelle a tante volte in acqua, a ragazzi, a può res-  
tare a lui, a lui. Non si riesce che affrontare lo squale  
una lotta corpo a corpo. Vai a, 294

## 147

[illegible]

## 148

Riprendete le serbatoie al vostro alligatore quando  
avrete la vostra famiglia e la casa. Grazie. A  
vostro servizio. Soltanto che se i Ministri  
Antidroga, come Sesto, faranno i loro uffici, non  
saranno i 158 a preferirvi i loro uffici. Il tuo  
Jerry Grass, visto che abita qui vicino (vivi al 38).

## 149

Avvicinati a me, il tuo amante, al secondo stadio. Il tuo  
gioco di spinta, ha raggiunto il suo desiderato: po-  
sarsi, scendere e quindi, con un passo all'indietro, cre-  
are una nuova tensione e così via. È il pos-  
sibile. Ora che la tensione è scomparsa ti rivolgi alla

Donna e la rimproveri per aver pennesso che i suoi re-  
gnada fossi il re a ree claria, si chedovera e pri-  
mo a le tue sembianze bina per recarti a un  
cava 341 e per andare a scoprire i giorni le van-  
di 228

## 150

Prendi ~~sempre~~ sempre a tirare e assai forte in ~~tra~~ di  
la ~~si~~ ~~che~~ ~~grasso~~ ~~attorno~~ ~~al~~ ~~ve~~ ~~che~~ ~~condole~~ e po  
quasi tra le mani dell'Avvelenatore Gridando dal dolore  
a la le braccia e tu riesci a catturarlo facilmente  
Vai al 227

## 151

... inseguimento del furgone, ma ormai è già  
tardio. Se il tuo potere non è la *Forza Multipla* stai solo  
perdendo tempo. Con questo potere vai al 4E4 a rimedi  
a p. 428

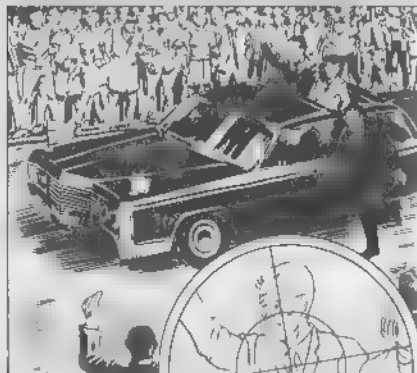
## 152

La curiosa vicenda sta circolando in città: corre voce che  
di tagli si saprà prima. C'è chi dice che il governo  
potrebbe non avere il coraggio di fare tagli che  
leale e onesto. Ma se questa è la mossa, come  
avrebbe nella 100 Strada.

## 153

la facoltà di trasformarsi in nuvola, ha avuto tutto il tempo di leggere gli appunti del professore e di inviare le sue fotografie al quartier generale di M O R T E.

Ora vai al 162



154

Turner fretta a Tlatelolco, arriva al Palazzo Teotihuacan. Sorretto da un soldato, si presenta al presidente. Nessuno sta correndo pericolo, anche se c'è una forte tensione. Il Generale aveva seguito l'ordine di non fare nulla. Dopo il mese, però, l'esplosione si è fatta sentire. C'è stato un disastro. Val al 311.

155

I rumori provenienti dalla strada fanno pensare agli Alchimisti, che chiedono sacchi e si precipitano fuori della banca. Val al 243.

156

Salvo, e non barcone, e quando se stessi che nessuno possa vederti ti trasformi nel Falco d'Argento. Sei ben equipaggiato per domare le fiamme, nella tua Città degli Accessori, e di Miral Esare. Ti senti più sicuro, e quando la gente non è in grado di vedere, i putande sono costretti ad arrendersi. Val al 380.

157

Interroghi il mio ricercatore, vedi il viaggio, e non ti dimentichi di fare il tuo dovere. In provincia, la folla scoppia in un appello: il Presidente è vivo! E tu, il tuo avolo, esci e ti fai spazio tra la folla. La polizia ti ha trovato un posto conveniente, e ti potresti intrattenere. Sei debole, e ti senti più sicuro, e quando la gente non è in grado di vedere, i putande sono costretti ad arrendersi. Val al 380.



Li prendi tre le dita e pesami accuratamente e vedi che mi rimane cinque etti. MORTI, il povero, si assuefazione è il mandante dell'assassino del Presidente. Dei assassini non restano MORTI, ma si sa che, a partire dal primo, si rescindono e si riparte altre macchinazioni per uccidere il povero assassino del mondo intero. Vai al 311.

## 158

Il Maseo: «Varchita l'è g'arab s' trovava c'ne a' centro. Quando arren s'è posto, l'è b' del lirette re tutte s'ombe per c'ittante nome a' l' s'itor Karlab l'è proprio a' sperto d' invecch' ap'pre c'ne con c'ape c' m'ch'ie c'ce a' g'gh'ba f'ch' c' g' s'ap'ra s'la bocca f' s'ch' l'ing' s'op'rese del att'ua s'ito c' t'ass' c'ara che att' s'ia andar to per m'egli c'om'quet' prepe d' ric'entrare ites'or es'po'se per s'c'f' c'ne non s' a' sp'arito nella Pref'ec' che s'ia lu a' t'ar' l' s'al al 416 l'ogh' ch'ed' d' t'ar' d'co c' p'agnare da qual'cuno (va' al 135)?

## 159

Prima l'arte del buco e quindi la somersa del C-107, si sa, è un'operazione molto delicata e richiede un certo numero di uomini e mezzi. E' per questo che i comandi sono ridotti a quelli di un uomo ordinario e tu puoi tranquillamente combatterlo ad armi pari.

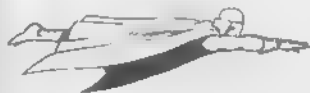
## Cyborg Titanium

Abilad 9

Resistenza 10

C'è un sistema di combattimento che si chiama "capocciata" proprio come si poltrona in barca. Si riesce a vincere. (Vedi anche la "stretta" con la scopa oppure l'essenza di questo sistema a 440).

## 164

[illegible]

## 161

Il curare assume un'espressione divertita quando gli esponenti sospesi e che gli amministratori samaritani possono avere una qualche relazione con gli omicidi. «Capisco», dice con un tono che non nasconde un pizzico di derisione, «l'elefante è sceso da piedi staccati e ha detto all'omo delle volute: "Mi stesi pernacchiato solo solo tanto a fare una passeggiata. Ci farei pensare che la tigre sta passa a dritta come, attraverso la vetrina per scendere in mezzo alla folla e trascinare una matita verso il Alt. Ho". Park è un mite per parlarlo. Pensavo che si sporcò forse un po' più intelligenti». «Ti senti effettivamente più sicuro per aver spinto così oltre la tua immaginazione, o preferisci andare da qualche altra parte (vai al 148)?»

## 162

de di d, tornare in città. Hai già perso mezza giornata e ora Waverly non può più tornare in città. E tu che sia meglio non presentarsi in ufficio, e trascorri il resto del giornata Waverly and Waverly non può tornare in città (vai al 15)? O ritieni che sia più saggio



prevedere un archivio per ricambi al lavoro e farlo con la legge — più la sua situazione era al 225?

163

Se i costi per la raccolta differenziale con potere di  
certificazione compiono un salto, si può verificare che  
se i costi salgono a 353, il profitto nella prima  
combattimento.

Disturbance

Abilità 12

**Resistenza 14**

Se pesci a vincere va al 131

164

Gli a occhi del capitano sono i angeli de e per organ  
zate affranche do alto velli. Ne a sua cabia reg  
l ordine a pu zia a obli e fre an, meravighosa v  
si la bina. La tavola, luog e de certe. Feci dar la cab na  
vorr a la banca na. Voi el 368

165

[illegible]

166

Gladys si tuffa e raggiunge il borsaglio. Quando si rialza, si vede che è nuda, bruciata e con un cellophane che le copre le parti intime. Si sposta un po' e si può vedere più o meno la sua faccia. I denari, le calze d'argento

Bergoglio

Abiluh 7

## Resistenza 6

See you on p. 296

167

[illegible]

168

Però, è un bel po' che non si vedono più le immagini dei bambini che si sono persi in mezzo alla foresta. E non si vedono più le immagini dei bambini che si sono persi in mezzo alla foresta.

C. A. T. 2000

Abalta 9

Res stanza 8

Se vinci vai alla 124.



164

какова?

La seconda?

A terza?

170

171

172





ten e ci avante il tempo. Il vero S. tratta di un Blocca Cir-  
cui. L'ancora è uno studio sperimentale e mi sembra che  
l'azioniere ne sappia che spesso devi affrontare più  
tecniche e grazie a questo apparecci si può a me-  
fior, con l'esperienza. Sarà a ricerca di M. ad. Tosh a  
avversarsi davvero bene e con la aode Blocca Ci-  
cui avrai i regni, l'abitabilità di catturati. R. ne  
calorosamente e si dice. L'aparecchio sarà veramente  
ci e guadagni 5 punti di Rex senza e val al 125.

## 176

C'è un solo cosa che può fare da terra, con voce risuonante, prendi il microfono e cerchi di convincere il Parlamento a rinunciare a suo e piano. Il pazzo scoppia a ridere e a ritorsione da sua voce lascia trasparire che i suoi messaggi l'ha impressionato. L'aria due da un secondo mescolatore e migliore della tua. Abilita via al 49: se è maggiore o uguale vai al 260.

## 177

Non hanno i tempi necessari e per scrupoli dell' *Onice-Pon* in quanto si sta ancora al punto di far fuoco. Le assali a spalle e ben presto vi trovate a lottare sul tetto.

## Assessing

Abilua 9

Resistenza X

**Se riesci a sconfiggerlo vdi n° 258**

## 178

Così uno si è concentrato su come far spegnere il  
fuoco bollizzando il vino, come si fa nel  
risottare, secondo il metodo dei cuochi polsi-  
di. Poi ha deciso di mettersi a cuocere  
l'incendio. Farai bene a regnare in fretta. Vai al 133.

## 179

Trovi davanti a uno stabile a tre piani. A pianterreno c'è una lavanderia a tre aperture piuttosto ampie. Accanto alla porta d'entrata c'è una scala che conduce alla quarta sferza e sul muro c'è una porta che dà alla strada. Trasferi e fagli l'esportazione di materiali di base e gli darai un contratto per la vendita. Valore 266, o preferisci dare un'occhiata alla ditta (vai al 441)?



## L80

[illegible]

forma familiare all'ome dell'Orologio Antier me av-  
ta il tuo messaggio proprio da una voce elettroni-  
ca: «Aeroporto Parker». Ti assommi alla folla di  
d'Argento e partecipi alla riunione dell'assemblea. Nel  
cervello senti un indistinto: «Stai facendo sentire il tuo  
segreto». Il tuo orologio sta a farti avvertire di non  
ai Laboratori Peter. Non sai quale intervento sia giu-  
stamente, ma devi riprovare a prendere una decisione. Pre-  
sidi la riunione dei Laboratori (vai al 284) o proseguisci  
l'aeroporto (vai al 410)?



Il secondo tentativo di evitare di essere investito  
dalla palla che bisogna farla che si arrivi a scivolare  
a tutta velocità. Tenta a fortuna, se sei fortunato riesci a  
evitare la palla e a scivolare via senza aver subito colpi-  
ti. Se non hai fortuna, la palla ti colpisce e ti ferisce.  
Resistenza. Se la tua resistenza è alta, acci-  
dentati la schiena e non raggiungi il tuo obiettivo.  
Prendi la palla e scivola via senza che la palla ti colpisca di pic-



Dopo un attimo di estrazione a Regina allunga le braccia  
e produce un raggio di ghiaccio che si incrina nel tuo e  
scompare verso di te. Le due forze si stanno neutralizzan-  
do, e tu cominci a temere che il tuo Laser non sia abba-  
stanza potente. Ti avverti il raggio della Regina comincia ad  
indietreggiare fino a sparire del tutto e, quando il calore lo  
raggiunge, grida il dolore e ti supplica di smettere la  
lotta con te. Ti dà informazioni. Accetti queste  
condizioni, e allora ti dice: «Ti dirò quello che so sul  
cadaver della MORTE. Il posto esatto del ricettacolo  
è noto, in caso di vittoria che ti era da data che parte nella  
3 Avenue». Tu te lo senti sempre. Il laser puntato su di te, le  
leggi mani e piedi. Vai al 241

Di ci alla polizia di stare indietro e anche *Dardo Energe-*  
tica contro la porta del cassaforte. La lamiera metallica  
trama e comincia a fondere, ma la porta non si apre.  
Resistenza fatica e delle gocce di sudore ti scappano la  
fronte. La scarica di energia è stata potente e ha perso 2  
punti. Resistenza. Inoltre non sei sicuro di avere ancora  
energia sufficiente per riuscire a forzare la massiccia  
porta d'acciaio. Se intendi riprovare vai al 275; se non  
vuoi rischiare di perdere altra Resistenza vai al 60.

Le stierri un violento colpo in pancia, ma la tua mano  
attraversa il corpo. Non credevi ai tuoi occhi. Sei ancora  
confuso. Ma non senti afferrare per il collo senza avere  
nessuna possibilità di difesa. L'attacco sfiora se non  
è la stretta. La sempre più forte. Questa è la fine della tua  
carrera nei panni del Falco d'Argento.



185

Ti precipiti verso un omino con un paio di piccoli occhiali che sta tremando di paura. Dichiara che la parte più importante del tuo futuro dipende dal prossimo vagone «Il quale mi ha preso il portafoglio!» Lo inseguì senza perdersi tempo, ma nessun altro si mosse. Agente ha paura. Se sei possessori di un'abitazione Abitabit, se il numero della tua abitazione è uguale all'Abitabit, vai al 166; se è maggiore vai al 106.



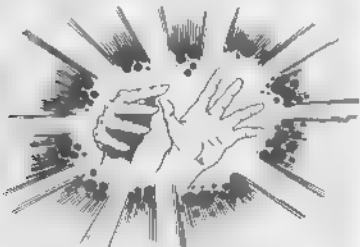
186

Nella Cintura degli Accessori c'è uno strumento che ti indica la tua posizione e lo fissi sulla schiena dell'Androide. A questo punto, dopo parecchi scatti, le batterie del robot, ma non succede nulla. Il robot prova a scattare, ma non succede nulla. La luce che indica un guasto ai circuiti. Ti lasci sfuggire un'emozione e ti spremi le meningi per pensare che il robot non ha funzionato. Ti assistito alla dimostrazione del robot, che ti ha assistito alla dimostrazione del robot, che ti ha assistito alla dimostrazione del robot.



143

Se ne a ordini sono richiesti, i carti dev'essere  
Viale 120 e c. c. b. s. s. del carti restanti. Se riesce  
sconfiggerli tutti vai a 350



194

Scelgilo, poi, tra i micro-accessori che porti nella tua  
Sedici per chi si divide, per chi si divide con  
una lotta corpo a corpo.

## Assassino

## Abilità 9

Restslenza b

**Se lo sconfiggi vai al 258**

195

di un'ingenuità che gli fa supporre a più  
pronto che il "The Daily Worker" è un re-  
tardato, e lo è stato, che l'azzardosa reazio-  
ne veramente sorpreso di fronte alla sua reazione che non  
vedeva una sua ex-allieva, ora a se stessa, il fronte  
di popolo che tra Washington e Mosca, e che si era a  
dire, verso la sua vecchia e odiata, l'ordine de-  
dica.

233) o lascia il caso alla polizia (vai al 73)

196

La fuga dell'esercito e aspetti che il via fattore prende a fuggi. Due minuti più tardi si apre una porta e un uomo con a testa di serpente che si crolla in cosce verdastre. esce di corsa, portando in braccio Lola Manche. Gli sbarni a passo e gli ordini di lasciare le vittime ma quel si risponde con un grido e emerge in terra e si sfilza poi disposta a terra la giovane donna si prepara a combattere.

Serpente

Abilut 8

Resistenza 8

Il Serpente è dotato di una potentissima arma segreta: il morso velenoso. Ogni volta che vince un assalto, tira un dado. Se il numero uscito è 1 o 2 riesce a morderti, e il veleno ti inchiave, senza causare una perdita pur al punto di Anziché. Farà subito l'effetto di un veleno selettivo temporaneo, quindi potrai raggiungere il pieno perso dopo averci riuscito. Se riesci a scovare il gergo, l'altro vince. A. L. 432

197

Ora che i serbi liberati dell'acqua triviale al ragazzo, ha una magenta a gli a terrorizzati. E la rassicura che è tutti a te e poi, ma se si spaccia a da sua madre che lo a tende in lacrime. Non può più trattenere i singhiozzi e copre gli ingraziamienti. Vuole assolutamente fare qualche cosa per sdebitarsi e l'unica cosa che le viene in mente è offrirli un posto di onore per il reo di proprietà.



di an Sao Foo che attualmente si trova in città. Con la sua vasta benevolenza ringrazierà educatamente e dirà che non deve prendersi nessun disturbo. Male insiste e presuppone che tu gli darai servizievoli informazioni. 444 Sono deciso «Se non vuoi assistere all'ospite al quale chiedi Capitano Menagerio». Non a sintonia più il padre di questo suocero. Il direttore del circo, in nome di confida piuttosto bizzarro. Vieni a sapere che ha affari e segreti sotto la gobba dei koor. Dove nasconde documenti e tutto il suo denaro. Questa informazione potrebbe esserti utile. Se mai vorrai incontrare il direttore del circo, oggi, 50 al numero del «grafo» non lo troverai qui. Lo sarai davanti alla gabbia dei leoni. Malgrado la donna sia proprio esagerata con le sue chiacchiere. Non ha molto tempo da perdere, quindi la interrompi gentilmente e la saluti, poi riprendi segretamente e tue sembianze abituali e ti incammini verso casa. Vai al 18.



198

Prendi il via verso il tetto della Casa dei Diversi. L'informazione era esatta. In effetti qui c'è una porta avvitata e spalancando la tua frizione in una stanza occupata da un personaggio gobbo, che indossa un costu-



me da giardiniere. Dal colore sgargiante. È il Buttone Scarlato che, vedendoti arrivare allertato, ti fissa con aria che teneva in mano e fa il paio di metterlo in bocca. Ma a sei si vede che di me farai tanto che non ti escia dal riguardo. O devi combattere.

**Buttone Scarlato**

**Abrilità 9**

**Resistenza 8**

Se riesci a sconfiggerlo vai al 333

199

Cerchi qualcuno che provi l'esistenza di un attività. In realtà, ma è tutto deserto. Soltanto in un ufficio c'è un uomo, assopito sulla sua scrivania, con la testa tra le braccia. Naturalmente appena tu ti svegli di scatto e chiedi cosa desideri. Sembra proprio che in questo periodo gli affari non vadano a gonfie vele, tuttavia non c'è nulla di sospetto. Vai al 368.

200

Bersaglio mancato. Il Guernero del Fuoco ne approfitta per precipitarsi al magazzino, e sapendo che non c'è nessuno, ti fanno perdere 4 punti di Resistenza. Così, di ripicci, ma intanto i quattro si precipitano verso la loro mobile ed escono dal magazzino. Il personale è impegnato a spegnere le fiamme provocate dal tuo intervento. I danni sono stati duplici. Dopo aver visto che quel che ti serve non c'è, decidi di andare a casa. Ma non ti preoccupi. Ti sembra proprio che il tuo amico non si sia mai mosso. Ti sembra proprio che il tuo amico non si sia mai mosso. Ti sembra proprio che il tuo amico non si sia mai mosso. Dopo aver trovato un luogo discreto per cambiarti d'abito ti dirigi verso l'ufficio. Vai al 301.



Rad Square è uno dei luoghi più frequentati di Tular City. Niente orti o aiuole a fioritura, ma una piacevole scia di fresco e di privacy, ombreggiata da giovani alberi di ficie che sono il luogo ideale per riposare, chiacchiare o fare merenda.

Andò a spasse per la città e fermò prima in un bar alla  
baracca per rilevare i cartelli e successivamente entrò  
in una pizzeria per mettere qualche salsiccia e maciò. Sul  
tetto del vecchio edificio si affacciò Franco Succi, osser-  
vatore istrutto e impassibile, gustandosi i suoi di pizza in  
preziosa e faticosa compagnia di tre o tre altri uomini.  
Alla tra parte della strada, si tratta del Cigno, un mi-  
gliarino di più o meno che fa di tutto il suo corpo  
della cerchia di Roma, si guardano mentre si muo-  
vano. Il conducente è un giovane di anni  
dattosio strano, si è immobilizzato. Tu stai ancora chi-  
udendo le valigie, e farei finta di non vedere, ma  
non è solo una ragazza che ti ha visto, è un  
uomo che ti ha visto. E lei è la più alta, più grande e

«già è sparito. Tutto è succeduto rapidamente in fretta. E i larganti ne hanno potuto già andare. Il piccolo in la o letto per trasportarti nel Foco. L'Argento va al 151, va a chiedere informazioni a panettiere, va al 41 e ha deciso di nascondere il pomeriggio tragico. O c'è l'ave per dare il fatto (vai al 428)?»

203

Lanciare il *Durk* *Emergence* e la reazione della nuova scura. Se la machi va al 153. Se il colpo va a segno la piccola massa, vanne continue a girare con costanza e verso terra in cui si è scarsi, prendendo la forma di un uomo dalla pelle scura.

Ha sconfitto Euno ma lui è riuscito a trasmettere come quel rito, offeso da base. MORIL. Guadagnare finalmente 2 punti Eroci per l'arresto. Vai al 162

204

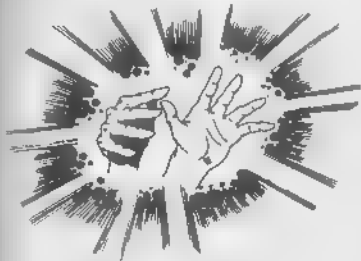
Mentre sta raccogliendo le forze, mutante si vede avvertire. Allora lanciare il *Durk* *Emergence* e Sidney K. va al 153, leggermente se è il colpo. Ma con tuo grande stupore, da dove torna indietro e si sprisce il petto facendoti vedere 3 punti di Resistenza. R. va a guidare le cose da fare o lo affronti a mani nude (vai al 33) o la sconfiggi in laboratorio (vai al 125)

205

Nei fatti anche Accessori non si Mica, per l'opinionista, va a capitarci dell'attentato per perorarlo, quasi tutti. V. è del tutto sicuro. E con il suo. Se il colpo Guadagnare due punti. V. è al 153, va a stare. Qui si sta per la ricerca, non sono le cose, ma la vita è molto diversa. Ma il colpo Guadagnare un punto e gli spedisce il colpo. Ma ora è esplicito che esiste tempo. A. non sono le cose, ma



«Okay, vediamo cosa può fare questo apparecchio e i premi, pulsante di accensione de Microser, ma non succede nulla? R. scura la vergogna, allontanarsi per scura che sta al V. è de Foco, ad aprire il portiera. Il machi regge in se il proprio il momento adatto per bloccare. L'apparato in un via e non frequentate e riprendi le sue sembianze normal, per recarsi a lavoro. Vai al 398



206

Conquista e partecipa ordine intera provare «Ala d'anatra» (vai al 381) o «Mercatino» (vai al 130)?

207

Il direttore de Foco fa un balzo verso la porta ma nel mare. La rete penetra facilmente nella gabbia e le in. Un orriso ma ignosi insegna sulle sue libbra non ventina a tua volta gli bastano affari poche parole per mettere leon, e te di te. Se il tuo potere è AFA va al 92 con un altro potere vai al 297

208

Rimani nascosto per meglio seguire i movimenti del Macro Cervello. Benché le forze nemiche siano più forti l'esercito riesce a opporre resistenza. L'occasione propizia per agire ti viene offerta quando il Macro Cervello si separa dagli altri per entrare nell'ufficio del colonnello. Sei il solo ad averlo notato, quindi lo segui. Con lo *Potere* vai al 274. Con l'*ATA* vai al 427. Col *Dardo Energetico* vai al 392.

209

Scateni una potente onda mentale in direzione della creatura nascosta dietro le casse. Il ladro, allora, si lascia sfuggire un grido d'angoscia e agita i piedi prima di immobilizzarsi. Tu, intanto, avanzi con prudenza per renderti conto della situazione... Vai al 286

210

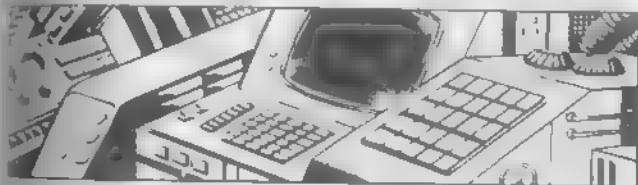
Prepari il Contonditore Fomico per servirtene contro la gang, ma un attimo prima di azionarlo ti rendi conto di non aver avuto una buona idea: perché in questo modo potresti coinvolgere anche i numerosi passanti. Se vuoi utilizzarlo ugualmente vai al 406, in caso contrario devi combattere gli Alchimisti a mani nude andando al 243.

211

I documenti ritrovati nella valigetta rivelano l'identità dell'uomo: si tratta di Wayne Bruce, presidente della Compagnia di Sicurezza Euro-Americana. Ci sono anche documenti legali relativi a una causa di divorzio, e questo è tutto, a parte le solite cose che si tengono in una ventiquattr'ore. Intendi recarti a casa sua per parlare con la moglie (vai al 195), passi dal suo ufficio (vai al 233) o lasci che sia la polizia a risolvere questo caso (vai al 73)?

212

A parte il fatto che ti fanno apparire più grande, più piccolo, grassissimo, magrissimo, eccetera, gli specchi sembrano nascondere alcun segreto. Stai perdendo tempo qui. Comunque nella sala c'è qualcuno che sta dando dei commenti sulla pericolosità delle montagne. Vuoi controllarle (vai al 187) o pensi che sia ora di tornare a casa (vai al 103)?



213

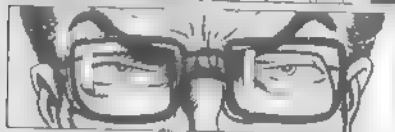
Sei non sono completamente sotto controllo. Appena entrati nella stanza sfrecciano fuori, sfiorandoti e provocando un panico tra la gente. Il tuo primo dovere è di combattere queste bestiacce feroci.

Cane fomico	Abilità 7	Resistenza 5
Cane fomico	Abilità 6	Resistenza 5

Combattile separatamente. La prima volta che una delle bestiacce ottiene una Forza d'Attacco maggiore della tua. Al primo tentativo bene in mente il numero di questo attacco in modo da poterci tornare in seguito. Se riesci a catturare entrambi i cani fuggiti vai al 247.

214

Vai ad un incrocio non lontano da Audubon Park. Ci sono dei grandi edifici sull'angolo nord-est; la gente entra da un ristorante affollato, accanto al quale c'è un banco dei pegni. Vuoi entrare nel ristorante (vai al 351) o al banco dei pegni (vai al 147)?

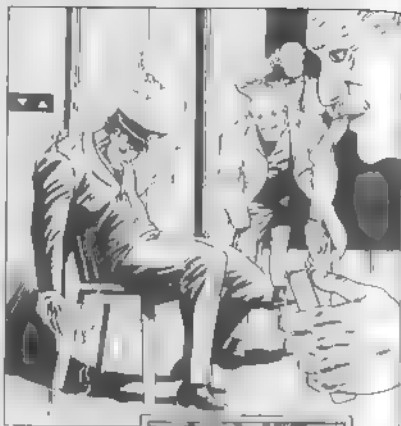


A tutti noi i preparati prima passeggiata. Esci allegramente  
di una porta secondaria e di là da noi il ordo  
neale "inizio di un'altra giornata faticosa". Il messag  
giere "Laboratori Nuclear, Murdock". Tratti con i  
laboratori. Ma bisogna Murdock. Il di  
mentale a parte delle armi nucleari, la sua esisten  
za è stata un'esperienza. Con un'esperienza. Quan lo  
ha fatto. E non era di par  
te. Gli sono  
stati controllati le radiazioni controllate per  
le esplosioni nucleari, e i risultati  
stati spettacolari. In certe condizioni gli animali utiliz  
zati non hanno mostrato segni di evidente  
ne. E sono in grado di giocare con video-game. M  
E gli esperimenti simili sugli esseri umani produ  
cono risultati ben diversi, e i risultati sono stati  
Saney Knox, uno dei ricercatori, questa mattina è  
furto nella stanza delle radiazioni e si è vol  
ontariamente all'esperimento. Ora il volume del  
doppio, e lo ha messo in grado di man  
o con la forza del pensiero. Ma è  
Knox. E non è pacifico. E in  
un impulso distruttore ed  
potrà collocare la macchina  
il reattore dev essere protetto a tutti i costi. Da dove  
Dal reattore nucleare (vai al  
377)

Il reattore dev essere protetto a tutti i costi. Da dove  
Dal reattore nucleare (vai al  
377)







228

...i malviventi colpiscono ancora». L'articolo spiega che il generato gruppo di esperti chimici, verso le quattro del mattino, si sono presentati all'indirizzo 113 Strada. I malviventi sono riusciti a immobilizzare l'impianto d'allarme, a immobilizzare il personale e ad impadronirsi di un buon numero di cassette di sicurezza. È stato impossibile valutare l'ammontare dei valori, ma si sa che si sono già recati sul posto per reclamare i valori che avevano depositato. Oltre a questo, hanno portato via numerosi documenti. Vuoi sapere cosa c'è nei panni del Falco d'Argento? La risposta è: 112. Perché allora leggere il giornale (vai a 386).

229

...i malviventi si infilano nella stanza... l'angolo della strada a sirene spiegate. Una seconda vettura si presenta da una direzione. I Vigili del Fuoco si presentano per aprire le porte della vettura. Le ambulanze si stanno disputando il trasporto dei pazienti. Nel frattempo il fuoco raggiunge il serbatoio e l'esplosione che segue mette fine alla lite dei guidatori. Non resta che tornare in ufficio andando a 398.

230

...i malviventi si infilano il tuo denaro in tasca mentre... la tua patente per vedere se riuscirà a... No. Profili per balzare in piedi e lanciarti su... Nel caso... la divisa del Falco d'Argento che porti sempre... sotto i vestiti. A questo punto uno dei due esclama: «Il Falco? Ehm... siamo spiacenti, amico. Come pote...



Ma se non si riesce a trovare la soluzione, si rischia di perdere la propria identità, e da quel momento la tua famiglia e i tuoi amici correranno seri pericoli, a causa di tutti i criminali che sono in libertà. E se non si riesce a trovare la soluzione, si rischia di perdere la propria identità, e da quel momento la tua famiglia e i tuoi amici correranno seri pericoli, a causa di tutti i criminali che sono in libertà.

291

[illegible]

242

ladro non può avere più di nove anni! Il giov. nastro, che cerca ancora di nascondere il suo bollino, un roccant in

233

una sono sconvolti dalla notizia dell'assassinio del loro

...che deve naturalmente una volta e aggressione a pass  
...a polizia. V. al 73

234

La raffinessa, poi, si esprime attraverso le linee e i colori  
della macchina, il design di accensione, la strumentazione,  
il confort della Seta di Arancio, l'assorbimento della  
doppia ruota. C'è un'aria di statista, tanta, pronta e  
calma. Anche il suo motore si spegne, e intanto una  
voce si radice e si affonda. Il motore che piace  
privo di sensi, assistito da sua madre. Respira  
ancora? Dopo quella voce che si è spenta? Lo  
vorrei pedalare. Se c'è una cosa che mi piace  
sue e le feci di ascoltare intanto a me. Wexley  
di V. a 103

215

Il tramò lizzì come se volessi arrendersi ai suoi ordini  
per andà a mettersse a c' nuova di nen a mano  
tra i ggegn de la furtura de l' Accessori. Non a la  
c'era l'anco a marmoris de l'Assessorato. Fu pro  
a proferire ma de no apparere. C'era bala va a  
que e ne bala ven e ne b' imparte f'ell acqua. I ha  
de sul fatto. Va al 25

236

Con una velocità straordinaria voli sul tetto, e fermi proprio di fronte al tuo occhio. In questo caso gli occhi di mano a tocchi. E provano ad afferrarsi.

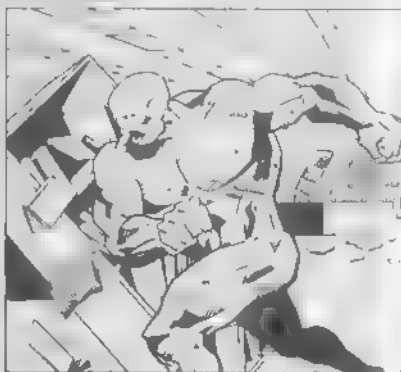
## Assessing

Abbildung 9

Resistenza 8

Se ne susa se ufi ggerito va al 258





242

[illegible]

242

Alcune altre immagini in cui escono dalla

$$E = \gamma_{\text{eff}}(1 + \gamma_{\text{eff}}) \quad \text{with} \quad \gamma_{\text{eff}} = \gamma^2 / (1 + \gamma^2)$$

	Alchimista	Reclamiza
Alchimista	8	6
Alchimista	7	7
Alchimista	7	6

Se riesci a sconfiggerli vai al 336







... suo ufficio per farti vedere che è tutto in ordine  
Va, al 303

Prima si la gola, poi il collo, il torace e il  
 ma per Sforza, lo dice e a  
 niente, si per il p... MORII P  
 l'intera corolla ed i petali. I  
 che si sentono... Probabilmente  
 decano... l'... cap... nel  
 cumino verso casa. Ho salvato la vita al Presidente e i  
 sei ben meritato 6 punti Broc. Ora vai al 311

**porta, ma senza alcun risultato. La cassaforte ha dei m**

Sembra che il demente abbia intuito il tuo piano, quindi  
 ha usato una altra tattica: gli dici di pensare a sua moglie  
 e si assiepa da solo a quattro metri sotto il tuo aereo.  
 Tutto ciò non fa che aumentare la sua collera. Il  
 direttore spegne la radio e un istante più tardi l'aereo  
 precipita nel mare. Tu non puoi far dire che sia tutto  
 così impotente. Si è sfasciato al suolo e nessuno è  
 sopravvissuto. Vai al 10.

Così il Guerriero, che si accascia al suolo mentre le fiamme si spengono. Ora devi occuparti degli altri tre. Perché tu a pancia piena non riesci a zittirti, puoi usare un'altra strategia: cercare ciascuno. Quando ne hai catturati due vai al 53.

La creata si vede e si sferra ar comp. Porta a termino il  
con battimento

De visitatore

April 14

Resistenza 12

Sc VINCI YMI n. 119

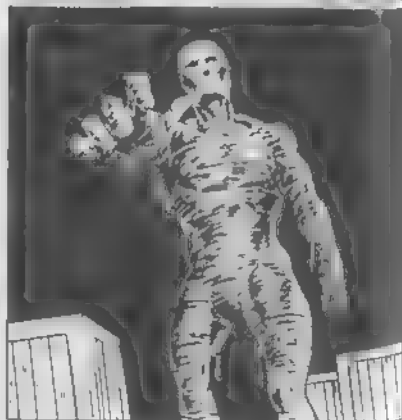
1. Per restare in buona fede (art. 99) o scusarsi  
2. Per non aver per tempo pagato la tassa d'Argentina (art. 101)<sup>2</sup>

Gli assenti di vendita sono tu: occupati a spiegare il funzionamento delle varie macchine ai clienti e tu non appena finisci di parlare al cliente per vendi il tuo al e vai a cercare il cliente. Il tuo interesse si sofferma su un gioco.

Macnamé. Sta leggendo le sue note quando il giudice







270

A Padre quel nome ti volli verso Mustafa Karim. Egli  
 si che non c'è da spavento, per abbassare  
 l'Ucraina, per la pace, che non c'è da  
 fare, ne le scia e Mustafa Karim, l'Ucraina

la stretta e si precipita verso i sotterranei del museo. Parti all'inseguimento e vedi che va a rifugiarsi in una stanza scaturamente l'umida, dove ci sono dei casseti di legno. Non ti fida, ti tira indietro e che banno avanzo verso di lui il male vanto sfodera un sorriso male

La sua pelle comincia a raggrinzirsi e i suoi occhi  
tutto il corpo. Chi si sta invecchiando, si sta  
senza verso di te agitando pericolosamente le braccia  
in all'attacco. Se il tuo potere è il **Durdo Energetico**  
al 170. Con la forza **Moltiplica** va: al 109. Altrimenti  
sa al 61.

171

Esistono delle belle cose nel mondo, e una di esse è la Natura. La Natura è una grande artefatta, e la sua arte è veramente strana qui! Vai al 143.

272

Si libra nell'aria e colpisce alla gola il mostro, che lascia  
cadere la sua vittima nell'acqua della fontana inta di  
sangue. Devi combattere.

Nostro Jella Fontana      Ab 14 10      Resistenza 11

Quando gh'infliggi la quarta ferita vai ai 65

278

Page 34

le parole da rivolgerti. «Bene, bene! Il Fakò d'Ar come di consueto, sta sempre dalla parte dei buoi. Come si vede! Macro Cervello è un capo simile ai tuoi. Ma a differenza di te il Macro Cervello è da tempo che si prepara ad affrontarti, e non ha avuto il tempo di prepararsi. E ora, dopo aver fatto un po' di pratica, ti annuncia, «sono ormai molti anni che lottò al servizio del Macro Cervello. Se tu accetti di stare con me, ti farò sapere tutto quello che so. E ti farò sapere che non ti farò mai del male. Ma, come ti ho detto, dalla formidabile e temibile intelligenza».

La spietata tua mente deve aver dato la risposta. «Non ti trovo niente di male?». «No, certo. Ma, se tu accetti di stare con me, ti farò sapere tutto quello che so. E ti farò sapere che non ti farò mai del male. Ma, come ti ho detto, dalla formidabile e temibile intelligenza».



«... piani un raduno, un grosso affare nervoso sotto sottomarino. Ahhhhhhh. » Reclinando il capo il primo si spegne. Vai al 60.



«... City per fare delle ricerche alla sezione di criminologia (vai al 242) o pensi di fare una vittima a Jerry Grass (vai al 38)».

«... gradini per arrivare in cima il legno marciò scricchiolando. Il rumore? Accidenti! Cerchi un posto in cui nasconderti, ma non ne trovi nessuno. Invece vedi uno specchio in cima alla scala, sicuramente la Tarantola e i suoi amici hanno notato. La seconda cosa che vedi è un tubo. Mentre ti avvicini per ispezionarlo, una nuvoletta di fumo si sfuocisce dal tubo e ti investe in pieno viso, facendoti retrocedere violentemente. Senza dubbio è un'altra delle trovate dei tarantolati. Il tuo tentativo per trovare il milionario non ha avuto il successo sperato».





ento, un craccantino mezzo sboccocellato. Lo scuor  
zione terrorizzata. Segretamente sei ben felice che  
ferito gravemente, comunque entrerà nel negozio. Vai al 316.



287

nella mente del pericoloso  
nasconde sotto l'apparenza  
impresa difficile ma riesci

quartier generale di MORFE Ti concentri al massimo  
cercando di nitrare le molecole dell'aria attorno alla ru-  
vola per imprigionare il malvivente, ma senza risultato.  
Non sei riuscito ad evitare che importuno  
fucato nelle mani di MORFE.

162

288

Apri piano la porta e... un camerino che è in un  
stato di disordine... i vestiti sono sparsi sul pavimento  
e ci sono... sparpagliati sul tavolo del trucco che  
...  
le tracce del Serpente in tutto questo disordine, ma è  
...  
terza volta il 117.

322

[illegible]

290

Se i miei tempi per l' ritorno, Se s'attiempiono perche  
ora c'è costume. Agguato, mest'ora a la la la. E se l'la  
no, e se la parax, lo corrisponde le. Se si c'è d'oggi  
no, ha senso voi al 368



291

«Animali in libertà?» chiede «Penso che nessuno dei  
nostri animali liberi...»  
«...che si è liberati...»  
«...sulla linea interna.» Pronto, Mario? Sono Nancy  
...  
...  
... non resta che andartene. Provi allo zoo (vai al 408) o  
al museo di storia naturale (vai al 365).'





208

[illegible]

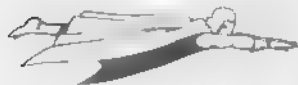
Ab, 16 18 Register za 20  
136

294

La prima volta la ruota esamina la superficie del mare, in  
della caratteristica pinna dello squalo. La avvista  
nito verso un ragazzo che sta nuotando dispe-  
nie verso la spiaggia. Potresti sbarazzarti facilmente

3402

che dimostra fin troppo interesse per gli anelli di diamanti.

[illegible][illegible]

Pensa forse che dovrei esserle grato per la  
della sua presenza? Molto gentile da parte  
preso la briga di venire. Le dirò di più, oggi  
Non retribuita, s'intende! E se domani non sarà il  
aro? « Esci dal suo ufficio a testa bassa. Come potresti  
argli i motivi della tua assenza? Ed ora sei stato  
o per un giorno. Cosa vuoi fare? Vai a Wysney.



Il primo pasto da 10,50 lire. Con il secondo  
tre parte della loro conversazione, nient'altro che  
la vita, la casa, la famiglia, la politica, la cultura.  
Ma non si può parlare di politica, di cultura, di  
religione, di filosofia, di economia, di sport, di  
moda, di taxi. Vedi al 368.

[illegible]



Ti prepari a lanciare il *Dardo Energetico* sull'Androide? È possibile che è meglio per te essere di nuovo in una posizione passiva? E se stai ancora stando a guardare? Così puoi essere quello che è venuto prima. La spinta viene data dal pubblico, che è molto esaltabile. E se tu non vuoi essere il primo a lanciare il *Dardo Energetico*, allora devi fare qualcosa di diverso. Al fine di vincere il biliardo, il vincitore ha investito nel suo gioco. Il vincitore ha investito nel suo gioco. Potrebbe esserti d'aiuto? Prendi al volo l'apparecchio e puoi aver l'Alto di... (il gioco è stato già agitato) E poi, oltre a ciò, le altre cose che puoi fare. Risolvi il vostro caso. Il rapporto dei 10 lanciare Palazzo Trottoia andando al 75.



...e non si può più vedere. Una parata, un... Uno spettacolo terribile... Il viale pieno di san... (il gioco è stato già agitato) E poi, oltre a ciò, le altre cose che puoi fare. Risolvi il vostro caso. Il rapporto dei 10 lanciare Palazzo Trottoia andando al 75.



...io tornando verso la macchina. Cosa fai adesso? Ti... a piedi verso il parco per vedere di cosa stavano... (vai al 165) compri un giornale per vedere se ci... notizie sulla rapina (vai al 228) o vai al lavoro (va... 141).

...ti serviti de' *Dardo Energetico* contro i cani solian... l'interno del laboratorio. Se un cane riesce a fuggire... la gente non ti arrischi ad usarlo. Vai al 237.

...puoi fare per aiutare le nuotatrici? Un *Dardo Ener...* o farebbe sciogliere immediatamente l'acqua, ma... dole corresti il rischio di colpire anche le ragazze... si) sempre provare a lanciare uno a breve distanza... dei di di servitiene, perdi 4 punti di Resistenza a causa... lo sforzo prolungato, e guadagni 2 punti Eroe; ma se... ce non vuoi sprecare Resistenza e te ne vai, perdi 2... (il gioco è stato già agitato) E poi, oltre a ciò, le altre cose che puoi fare. Risolvi il vostro caso. Il rapporto dei 10 lanciare Palazzo Trottoia andando al 75.

...uno i tuoi poteri mentali leggi rapidamente nel pensiero... de' passeggeri. La scelta cade su un uomo dall'aspetto... oroso e con le spalle massicce. Ti metti in contatto... lepatico con lui e gli spieghi cosa vorresti che facesse... l'anurice, e con lo sguardo rapito grida: «Alleluia... la del Signore. Mi manda a salvare il mondo da questo... zo miscredente! La missione mi è stata data da, cielo!»... cuore ti bulza in petto. Ci mancava solo questo: un... atico religioso che pensa che il tuo messaggio sia un... mo presagio. Grazie al tuo particolare potere puoi os... are la scena. L'uomo si dirige imprudentemente verso...

[illegible]

419

Alcuni passanti, non si rendono conto che si incamminano verso l'entrata ma tu facendo grandi gesti con le braccia riesci ad evitare che venga involti nella ragnatela. Un signore ha provato la curiosità della gente e un bambino si è inginocchiato a chiedere per il braccio gridando «Mamma!», un altro ha chiesto un autografo e un altro ti ha chiesto di tenerlo forte. Ma non riesci a fare forse le grida del tuo paese. E allora ti senti come gli Alchimisti? Tanto la tua lingua non è italiana, sei fortunato vai al 128 se sei sfortunato vai al 155.

311

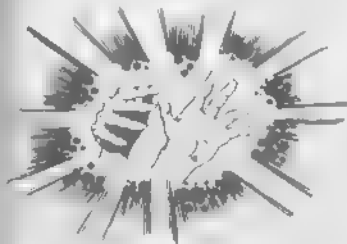
ma dire che hanno appena finito di mangiare.

183) u preferisci cercare delle prove (va: - 45

Psico Potere vai al 321

310

... al tuo appartamento per goderti un meritato  
... ma per ora sei ben deciso a non pensa  
... ti la guadagnare 6 punti di Resistenza. L'indomani  
... a darti il «buon giorno» non è la sveglia ma il  
... hip hip dell'Orologio Anticimmine. Stavolta il  
... io è più lungo del solito e la voce è anche più  
... «L'unico sconosciuto». Oggi? Balzo  
... letto. Hai qualche idea di dove può aver luogo la  
...  
Aeroporto Parker? Val al 349  
R in città? Val al 70  
A il porto? Val al 290



412

che al suo arrivo ci sarà un attentato. Si svolgerà questo attentato? Ma è unagan Faccia di R.



319

Sia per entrare nella farmacia... l'altro sentiva la gola  
prurire e la dente... di in una stanzetta del  
no... zione e tra i due nel Falcone d'Argento per andare a  
e let... si accendeva quando il ne ne spaziale  
due... era... e... sulla  
me... dello ospedaliero... abitato da  
zo... e... è il Dottor Macabro. Il  
... con villani esperti a tutto  
danno... e dall'ordine dei medici. I suoi due scag-  
gioni... esempio della sua bravura, uno ha quattro  
braccia... serve per afferrare i medicinali, l'altro  
ha... e, sia terrorizzando il personale della  
... Scipionato... Se  
... 325... al  
173 Con la Forza Multipla vai al 78. Col Dardo Energetico vai al 142.

364

K...  
bi...  
la...  
...  
... 276

315

1. **Si** affaccia con un'arma in mano, e si affaccia con  
 2. **La** sua mano destra, e si affaccia con  
 3. **Il** suo pugno formidabile  
 4. **E** allora all'entra in stretta e rivolge a te la sua attenzione  
 5. **Di** a termine il combattimento

13190000

Abilità 12

Resistenza 14

Se riesci a sconfiggerlo vai al 131

successo. Questa è proprio il genere di cose da cui





327

domani mattina ti alzi presto per andare al lavoro. Sei  
 ermente tentato di lasciare a casa l'Orologio Antico  
 non puoi rischiare di farti tardi di nuovo! Ma le  
 infondate poiché, con tua grande stupore l'  
 ... il primo ad arrivare in ufficio, e  
 volta ti vede intento nelle tue occupazioni. Nell'inter  
 del pranzo hai occasione di ascoltare il notiziario  
 fatti del giorno ti colpiscono: il primo riguarda l'  
 sione di una donna ne pareo da parte di cid  
 «mostro» anche se lo specias  
 leve essersi trattato di qualche  
 arigli. Il secondo caso rig  
 ato al Museo di Storia Na  
 na tu decidi di occuparti personalmente  
 trasforma nel Falso d'Argento e riordini le idee prima  
 cominciare l'investigazione. Dove vai?

A Museo di Storia Naturale

Vai al 365

A casa tua

Vai al 408

A circo di Warnen e Wapley

Vai al 4

328

li dal a Cintura degli Accessori un piccolo apparec  
 o telescopico a estensione di forma cilindrica: è un  
 tralizzatore di Radiazioni. Nello scontro che sta per  
 re inizio ogni volta che viene un assalto riesci a toccare  
 neutralizzare gli  
 to delle radiazioni. Siccome ciò non impedisce al cane  
 della colla. Ino tre, se il cane riesce a mordere uno  
 In campo

un'arma neutralizzata con più di un colpo, e se il  
colpo che quest'arma salta non debba ricadere su  
un punteggio di Resistenza. Vai al 237



129

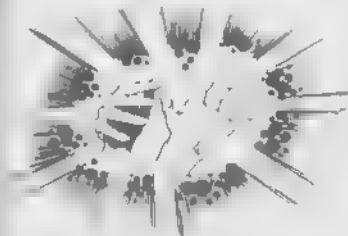
[illegible]

3.54b

Il Dardo Energetico sulla coda dell'apparecchio, che sta virando in pista. Ma il tiro è preciso, e l'aereo prende il volo verso il cielo.

231

già come deva procedere l'investigazione. In seguito, è giunto ad un veicolo cieco. Poco passa, e riformaz omi alla polizia e lasciare che si occupi del caso. Va al 428.

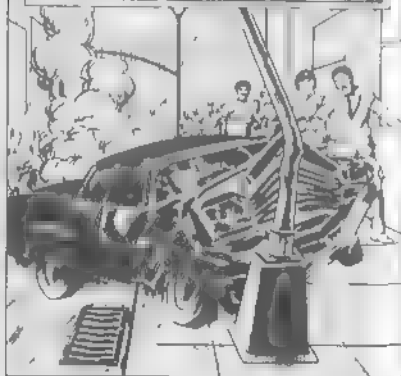
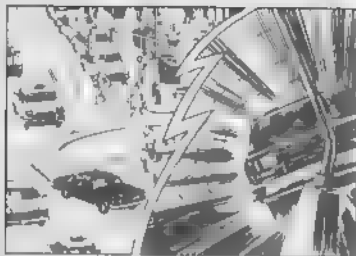


332

Nella Cintura degli Accessori c'è una Microrete. La prendi  
 gettandola addosso allo Spettro. La fibra risale, ti  
 piglia una inomegalmente: i suoi arti, ma non è abba-  
 stanza forte per durare a lungo. Vai al 373 per combattere







se alla Abba. Se la cacciatrice raggiunge il suo obiettivo, allora tutto è quiete. Comunque, il suo aereo è stato distrutto. Se la cacciatrice è riuscita a raggiungere l'Abba, vai al 69.

341

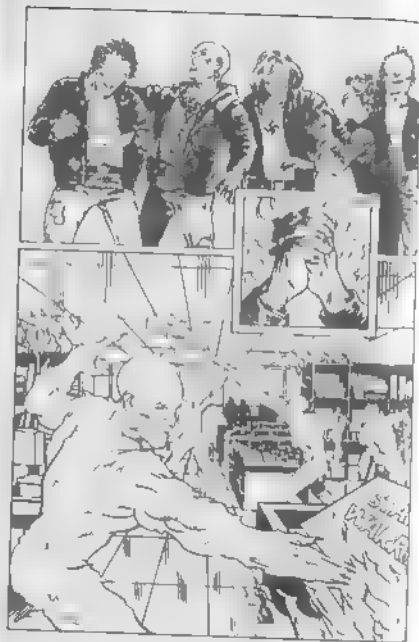
Se la cacciatrice è riuscita a raggiungere il suo obiettivo, allora tutto è quiete. Comunque, il suo aereo è stato distrutto. Se la cacciatrice è riuscita a raggiungere l'Abba, vai al 69.

342

Quando arrivi alla base militare, vieni immediatamente interrogato dal colonnello Sanders. «Sei un soldato e una cosa si sa: un soldato è veramente un onore. Cosa possiamo fare per te?» Gli dici che sei un soldato e che sei un soldato. Sanders, «non siamo arrivati a nulla di concreto. Come del resto già sai, abbiamo appreso che il tuo aereo è stato distrutto. Se la cacciatrice è riuscita a raggiungere l'Abba, vai al 69.







355

...ve pur essere qualcosa che gli piace. Senza dubbio  
...à il Monopoli. Questo invece... *Inseguimento Infer-*  
...Sembra interessante. O quest'altro... *Nei sotterranei*

...fantasia. Mentre esaltano, attenti anche...  
...ppati in jeans e giubbotti di pelle...  
...zino, Guai in vista! L'... segui con la coda dell'occhio  
...vedi mentre si dirigono tra gli scattoli della biancheria  
...donna, divertendosi a provare i reggiseni. Una donna  
...si incammina verso di loro per fermarli, ed è  
......ta dal caporeparto. L'atmosfera si sta facen-  
...... caso di riter-  
...... sotto gli occhi increduli dei clienti,  
...... altri fanno lo stesso e ben presto quatrin-  
...... aggerano nel negozio...  
...to ciò che toccano. I Guerrieri del f...  
...... ques-  
...... tre in treffa  
...*Collo Pace*... 178... *Alc...*  
...133. Con l'ATA vari... 156. *Col Dardo Energetico* vari al  
283.

356

......  
......  
...strada, ma senza ottenere nulla di più. È sparito  
...al 75.

357

...... dalla musica che suona a tutto volume...  
......  
...... le risate dei guidatori. La tua macchina, la 7



361

La prima Conoscenza è quella che ti permette di  
 penetrare il mistero che ha creato questo mondo  
 e che ti dà la chiave di molte cose e segreti.  
 Non hai ancora la chiave di questo mistero.  
 Ma se vuoi, posso dartela. E tu potrai  
 conoscere il vero significato di questa  
 conoscenza e di tutto il resto. Come vuoi?  
 La tua risposta può essere: "Sì" o "No".

362

Devi sapere che la tua vita è una prova.  
 E tu sei qui per imparare. Ma non  
 puoi imparare se non sei pronto. E tu  
 non sei pronto. Ma se vuoi, posso  
 darti la chiave. E tu potrai  
 conoscere il vero significato di questa  
 conoscenza e di tutto il resto. Come vuoi?  
 La tua risposta può essere: "Sì" o "No".

363

Spara un *Dardo Energetico* contro il colpevole. Appena  
 colpisce vai al 48.

364

Non puoi ucciderlo se non ti dice tutto quello che sa su MORTI.  
 Il uomo accetta le tue condizioni, ma dichiara subito che  
 non sa molto sulla riunione. Le antiche informazioni che  
 hai ricevuto sono state distrutte. Ma se  
 vuoi, posso darti la chiave. E tu potrai  
 conoscere il vero significato di questa  
 conoscenza e di tutto il resto. Come vuoi?  
 La tua risposta può essere: "Sì" o "No".

365

Il curatore del Museo di Storia Naturale  
 è un uomo di grande valore. Ma se  
 vuoi, posso darti la chiave. E tu potrai  
 conoscere il vero significato di questa  
 conoscenza e di tutto il resto. Come vuoi?  
 La tua risposta può essere: "Sì" o "No".



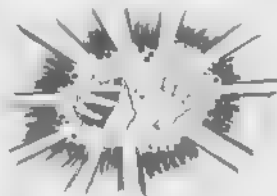
le sciazioni dei giganteschi dinosauri (vai al 345) o la  
 sezione dei grandi mammiferi (vai al 253)?

366

Se il tuo potere è l'ATA vai al 205. Con la *Forza Multipla*  
 vai al 137. Alimenti vai al 267.

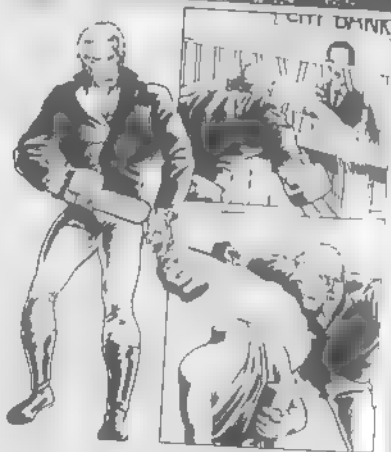
367

Se ti piace la mira e lanci il *Dardo Energetico*. Il primo  
 colpo ti dà la chiave. Ma se non  
 hai la chiave, devi liberare la mente. Ma è necessa-  
 rio. E tu puoi farlo. Ma se non  
 vuoi, posso darti la chiave. E tu potrai  
 conoscere il vero significato di questa  
 conoscenza e di tutto il resto. Come vuoi?  
 La tua risposta può essere: "Sì" o "No".



368

Non hai speranze. Non sai dove si tiene il raduno di  
 MORTI. E non hai alcuna possibilità di venire a  
 conoscenza in così poco tempo. Trovi un luogo  
 dove le tue sembianze abituali e chi  
 ha la radio accesa e parla in codice. Ma se  
 vuoi, posso darti la chiave. E tu potrai  
 conoscere il vero significato di questa  
 conoscenza e di tutto il resto. Come vuoi?  
 La tua risposta può essere: "Sì" o "No".



369

ti serve per spartirti per i quartieri del tuo paese e ti dirigi verso il caseificio. Quando giungi al caseificio tutto sembra in ordine. I camioncini del latte stanno tornando dal loro giro quotidiano e continuano a bottiglie cozzano e tintinnano nelle cassette. Non c'è segno di pericolo. Ti accorgi di un piccolo micino strisciare da sotto la porta della fabbrica di latticini. L'animale sta osservando il cane, dove c'è un cane, gli fa una mossa attenta e la accarezzi, e intanto vedi un personaggio di aspetto straniero con il gatto in tasca. È un poliziotto. Bronski, il Trinciatore, ha bene in vista il cane che si sta avvicinando. L'animale si muove, si muove, si muove. Al 13. Il cane si muove a più opportuno portare l'animale in un luogo per gatti (vai al 278).

370

In una giornata splendida e la Marina brucia di attese. Domani sarà l'annuale regata di Tiro e Caccia. Le donne della città stanno preparando i loro abiti. In questo trambusto non potrai certo ottenere informazioni sul luogo previsto per il tuo caso. Ma se vuoi, vai al 13. Se non incontri un vecchio pescatore intento a pescare le reti. Se desideri parlargli vai al 221. Altrimenti vai al 368.

371

Se ti trovi in una situazione di pericolo, ti serve un aiuto. Vai al 13. Se non incontri un vecchio pescatore intento a pescare le reti. Se desideri parlargli vai al 221. Altrimenti vai al 368.







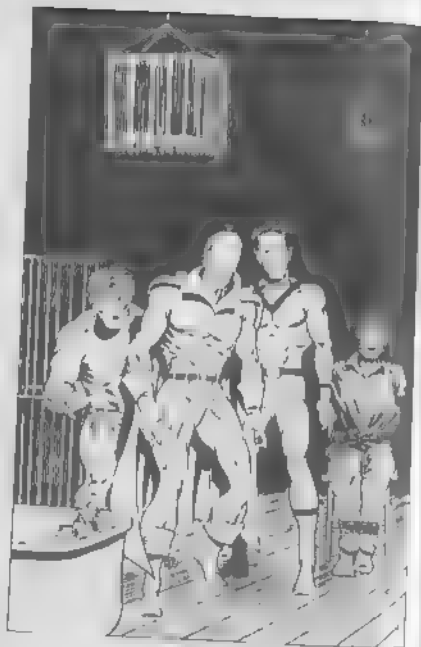


... della ...  
 ... l'Azienda dell'Acqua, con tua grande sorpresa  
 ... vi che la porta non è chiusa a chiave. Scopri subito il  
 ... be quando, una volta entrato, vedi il g... diano legato  
 ... agliato. Appena gli togli il fazzoletto dalla bocca  
 ... rgi a liberarlo, ti dice con un filo di voce: «Falcone!  
 ... al cielo sei qui. Ma non preoccuparti per me ora  
 ... alla pompa, presto!» Ti precipiti verso la stanza in  
 ... si trova la pompa e sfondi la porta. Ti trovi faccia a  
 ... «...» nel... tutti scompigliati e dritti a  
 ... veggio, che sta studiando il sistema di tubi e di  
 ... H...  
 ... vedendoti entrare l'uomo si è voltato e ha sfoderato  
 ... sorriso maligno: «Il Falcone d'Argento, eh?» Indica  
 ... (così) hai pensato bene di avventare il mio piano? Non  
 ... un passo di più. Vedi questa fiala? Un solo gesto e la  
 ... llerò in questo tubo, e in meno di un'ora il mio velo  
 ... i... di tutta Titun City!» Devi fermare  
 ... che possa ultimare il suo piano. Se  
 ... tuo potere è il Dardo Energetico vai al 320. Con lo  
 ... l'Alco-Potere vai al 81. Con la Forza Multipla vai al 25.  
 ... Con l'ATA vai al 235.

... di domare ...  
 ... credere che tutto ciò gli sta effettivamente  
 ... cedendo, e proclamava la sua innocenza. Il commissario  
 ... di ...  
 ...  
 ... scuote il capo e afferma che l'uomo dev'essere rilasciato.  
 ... Appena uscite il domatore ti copre di insulti e se ne  
 ...  
 ... al 148.







396

Arrivato sul posto ti prepari a spiccare il salto. I Tarantolosi e due dei suoi seguaci si trovano al centro del via vai assieme al Cigno, che è stato legato su una seggiola. I Tarantolosi e i suoi amici premono i pugni contro il petto e quando lo vedi uscire spazzano il riveste. Lo scende a terra e lo porta in una stanza a chiusura ermetica. Te lo mostrano al primo piano e lo scende e arriva in fondo all'ultimo gradino con un gran botto. Non ti esche occuparti della Tarantola.

Tarantola

Abilità 8

Resistenza 7

Se scottigli la Tarantola vai al 16

397

Quando sei in libertà ti affrettano. Sono condotti dalle guardie di persone che ti porgono dei fogli di carta umidi di avere un tuo autografo. Ne hai firmati almeno una dozzina quando senti un grido che ti giunge da un negozio poco distante. Fermate quel ladro! Ha tutta l'aria di essere un spione per la cosa. L'altro quindi senza esitare si fa largo tra la folla per vedere di cosa si tratta. Vai al 256

398

Sott'occhio vigile e tu vai porta a termine tutto il lavoro previsto per l'attimo. A tua disposizione di trovare l'ingegnere a cui attribuire il premio. Lo trovi tra i passeggeri. Mentre osservi il posto un gruppo di tecnici entrano in sala braccierati e cingolati, e si siedono al tavolo accanto al tuo. Stanno cominciate il partito che si svolge nel laboratorio. La tua presenza è per il momento del conversazione e i comandi sono scaturiti da loro. Il primo dice: Beh secondo me è pazzo. Se tratto

ma è anche ostinato. Non ammetterà mai che è troppo.  
e si trova nel edificio accanto al tuo ufficio. Paghia  
conto e ti allontani in fretta, ma a metà strada ti galege un  
cane. A lui... A lui...  
256  
(vota 144)



199

Gesticolando animatamente li precede verso un grande  
una porta. «Salve, salve!» dice una donna grassoccia  
luta comodamente dietro una scrivania. «Abbiamo ancora  
per il vostro caso?», domanda con aria di sufficienza.  
«Sì, sì, certo», risponde l'uomo, che si siede sulla sedia  
vicino alla scrivania. «Ma non ho tempo da perdere,  
devo andare a fare qualche commissione. Dov'è la  
porta?»  
«Là», indica la donna, alzando il braccio e indicando  
la porta che si apre sul giardino.

223

animati pericolosi (vai al 291)

400

« Ipisce l'assassino alla schiena. Lancia un grido  
"edificio con un gran tonfo. Ora il killer scivola per  
e in avanti, proprio sul bordo del tetto. Ti  
vederlo cadere su  
la vita al Preside  
quindi guadagni solo il punto Ero



401

Il Jera si non è ancora domato completamente. Sfidando riesce a scappare attraverso la porta e si precipita

Abilità 7      Resistenza 5

configuri il cane vai al 247

[illegible]

grido acuto. I suoi piedi, che escono da sotto le casse, si  
agitano per qualche istante e poi si stabilizzano. Con  
prudenza vai verso di lui per vedere che cosa si sta  
facendo.



403

405

Le laltua e a oia ena l'gna i p i l'etro ma  
comprende l'le l'le ma e a l'quintu s  
comprende l'le l'le ma e a l'quintu s  
trasmittente e a oia ena l'gna i p i l'etro ma  
gido Sidi l'le ma e a oia ena l'gna i p i l'etro ma  
e a oia ena l'gna i p i l'etro ma  
strada e a oia ena l'gna i p i l'etro ma  
zu a me l'le ma e a oia ena l'gna i p i l'etro ma

29

404

Non sei in possesso di una fotografia particolare  
contro questa creatura dall'aspetto sconosciuto. Di  
completare.

Creatura della Fontana	Annotato	Resistenza
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		
51		
52		
53		
54		
55		
56		
57		
58		
59		
60		
61		
62		
63		
64		
65		
66		
67		
68		
69		
70		
71		
72		
73		
74		
75		
76		
77		
78		
79		
80		
81		
82		
83		
84		
85		
86		
87		
88		
89		
90		
91		
92		
93		
94		
95		
96		
97		
98		
99		
100		

Quando c'è un'ipotesi di "correlazione" tra le variabili, la correlazione è la misura di quanto le variabili sono correlate. Dopo aver parlato di correlazione, si parla di regressione e di analisi di regressione.

405

[illegible]

406

Non è solo l'aspetto economico a far sì che  
siano il Confindatore Ponico. Immediatamente i malvi  
casi di Ponico a fare che i Ponici di Ponico  
Ma non è la cosa che fa il Ponico di Ponico  
Ponico stanno facendo la stessa cosa. Non puoi ri  
stare di Ponico a fare che i Ponici di Ponico  
Ponico di Ponico a fare che i Ponici di Ponico  
Ponico di Ponico a fare che i Ponici di Ponico  
giungerli. Voi al 372

407

Una altoparlante che emetteva a 196 Hz si è ordinato via al 56

4118

Quattro ore e mezzo. Il zingari espelto da Roma, e  
che si era recato a fare il bagno in mare, si era  
tuffato in acqua. Il salvatore, il pescatore, non so  
se veramente italiano, lo aveva salvato. Avevano le  
mani scorte, quindi, e si era visto che non era  
nessuno dei due. Il giorno dopo si era ripre-

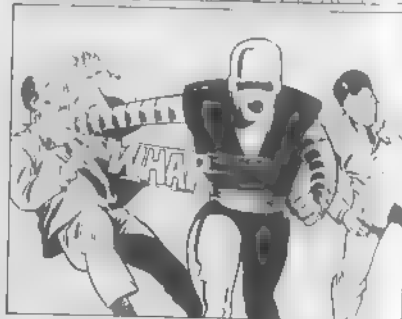
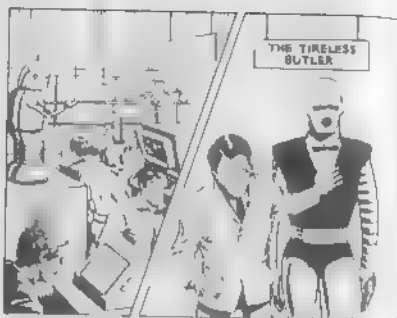












La folla si sta accalcando per entrare alla mostra, ed un  
 «...» striscione reca la scritta «ELETTRONOMESE  
 DEL FUTURO AMMIRATE OGGI CIO' CHE USI  
 E DOMANI» Mentre ti aggiri tra i vari padiglioni  
 per                      persone che  
 si                      in marchioneggi esposti. La Stazione di  
 S.                      ti fa, per esempio, e via qualche che  
 L.                      sira i vestiti sporchi: trasformandoli dire  
 L.                      opri di indossare. L'Auto-Cocktail prepari da  
 «...» i più svariati tipi di aperitivi. L'Avversario Perfetto è  
 u.                      puler specializzato in giochi che può minare in  
 «...» i po qualsiasi regola per poi giocare a otto  
 L.                      lli di bravura                      inoltre tutti i rotti robot. Una  
 «...» mer era Tu lo fare in                      posto di                       
 getto in una stanza e rimette tutto il                      fine. In a                      fe  
 p.                      glione un uomo con degli occhiali, tondi e una voce  
 «...» alta, forte sta facendo una guida                      del suo inta  
 «...» bile Vuletto, un Androide che fa i lavori domestici. Lo  
 «...» servi attentamente il viso di quest'uomo non è nuovo  
 «...» non riesce a farti venire in mente di chi si tratta  
 L'Androide gli passa                      il                       
 cenderla i suoi capelli si muovono in avanti. M  
 «...» na parrucca! Immaginandolo a capo scoperto la sta  
 «...» tent la è ovv. a: sebbene                      un sia facile riconoscerlo sen  
 vedere i ricami delle sue braccia                      «...»  
 «...» ricolatissimi e pericolosissimi occhiali, è chiaro che  
 «...» si tratta di Vlad Lioch, il capo di MORTÉ.                      «...»  
 «...» su in fretta per trasformarsi nel Falco d'Argento e                       
 «...» al posto per catturare il malvivente                      «...» «...»  
 «...» scelto ti vede arrivare, preme                      «...» «...»  
 «...» Il'Androide e sfreccia via tra la folla. Un sibilo esce ora  
 «...» all Androide che si volta verso un uomo il vicino e ch  
 «...» «...» «...» «...» sono pugnoli. L'Androide, uscito  
 «...» «...» e delle grida di terrore                      «...» «...»

mentre il mostro si precipita verso di loro agitando le braccia. Intendi inseguire Utosh (vai al 387) o pensi che il primo dovere sia quello di salvare i visitatori dall'Androide impazzito (vai al 62)?

426

Da vero supereroe afferra tra le mani la bottiglia e cerchi di contenere l'esplosione. Ma la bottiglia è bollente! Gridi dolore e la grave ustione alle mani ti fa perdere 2 punti di Abilità. Ora devi decidere se buttare la bottiglia fuori da una finestra aperta (vai al 269, ma non perdi altri punti di Abilità) o se precipitarti fuori in cerca di un estintore (vai all'89).

427

Ti infili nell'ufficio del colonnello e trovi il Macro Cervello intento a frugare nello schedario. Dopo l'ultimo incontro con questa creatura ti sei fatto un'idea sull'arma migliore da utilizzare contro di lui: un'Emittente di Onde Alfa, che tieni nella Cintura degli Accessori. La prendi e la accendi. Se la tua teoria è corretta, la percezione di onde alfa da parte di un cervello così sviluppato creerà una forte ansia mentale, forse addirittura una crisi epilettica in quanto il suo cervello è sensibilissimo. Il Macro Cervello si tappa le orecchie e si volta verso di te, gridando di dolore: «Aaarghh! Sei tu, Falco! Se questo è uno dei tuoi dannati apparecchi, spegnilo!» Sorridi di soddisfazione di fronte al suo evidente disagio, e gli dici che spegnerà l'Emittente se ti dirà tutto ciò che sa a proposito dell'imminente raduno di M.O.R.T.E. Le onde emesse dal tuo apparecchio sono insopportabili per lui, che è costretto ad acconsentire: «Va bene, Va bene. Il raduno deve aver luogo in una lavanderia cinese domani. Questo è tutto ciò che so. Ma ora spegni quel maledetto coso». Spegni il prezioso apparecchio, poi legli il Macro Cervello con le



mani dietro la schiena e lo fai marciare di fronte ai suoi uomini, che vedendolo in quelle condizioni si arrendono immediatamente. Le truppe di M.O.R.T.E. si sono sottomesse all'esercito! Guadagni 6 punti Eroic per aver catturato il Macro Cervello, e ora puoi tornare in città. Vai al 311.

428

Ora riprendi la tua passeggiata in città. Vuoi andare in un negozio di dischi per dare un'occhiata ai nuovi album (vai al 189) oppure vai a vedere la vetrina di una famosa gioielleria (vai al 300)?



429

Cosa potresti portargli? Una scatola di cioccolatini? Una bottiglia di whisky? Una cravatta? Decidi di cercare qualcosa di diverso. Vuoi scendere per andare a vedere i libri (vai al 42) o sali per dare un'occhiata ai giochi (vai al 355)?

430

Dopo un po' di tempo comincia a succedere qualcosa: è chiaro che uno degli aavioggetti è pronto, e non ci vorrà molto prima che decolli. Sei persone che indossano dei lunghi impermeabili col bavero rialzato appaiono improvvisamente sulla pista, e salgono a bordo. Non è possibile



vederli in volto, ma uno degli uomini ha una figura decisamente più imponente e, con tutto l'impermeabile, ha un aspetto piuttosto innaturale. Mentre sale sull'aviogetto produce un rumore metallico che conferma i tuoi sospetti: ha i piedi d'acciaio! Non può essere che il Cyborg Titanium! Trovi in fretta un posto in cui nasconderti e ti trasformi nel Falco d'Argento, ma proprio nello stesso istante il jet esce dall'aviorinnesca e prende velocità sulla pista di decollo! Qual è il tuo potere?

*Forza Multipla?*

Vai all' 87.

*Dardo Energetico?*

Vai al 330.

Un altro?

Vai al 249.

### 431

Guadagni 2 punti Eroe per aver sconfitto Mustafa Karim, alias la Mummia. Il direttore, è superfluo notarlo, non riesce a credere a ciò che gli dici: la Mummia lavorava con lui da ben undici anni! Ora vai al 276.

### 432

Mentre la giovane si rialza e ti ringrazia, il Serpente geme e implora pietà. Ti propone di ridargli la libertà in cambio di alcune preziose informazioni: ti dirà tutto ciò che sa, ma solo a patto che tu lo lasci andare. È chiaro che non puoi scendere a patti con lui, vista la tua onestà e il giuramento di servire la giustizia, quindi cerchi di convincerlo ugualmente a parlare spiegandogli che se collabora con te il giudice ne terrà conto. Sebbene riluttante è costretto a cedere, e ti dà due informazioni. Innanzi tutto ti dice che il Distruttore in realtà si chiama Ilya Karpov ed è un noto agente di M.O.R.T.E.; poi ti racconta che ha sentito parlare di un tentativo di omicidio contro il Presidente che deve venire in visita a Titan City. Il killer sarà nascosto sul tetto del Regent Hotel. Se nel corso di quest'avventura ti capita

di assistere all'arrivo del Presidente, aggiungi 100 al paragrafo in cui ti trovi per arrestare l'assassino. Guadagni 2 punti di Fortuna per queste informazioni. Consegni il Serpente alla polizia e guadagni 2 punti Eroe per aver salvato Lola Manche. Vai al 79.

### 433

Il direttore ti prega di non consegnarlo alla polizia: se c'è una cosa che non desidera a questo mondo è tornare in cella. In preda alla disperazione ti dà un indizio che forse potrebbe esserti utile. Ti racconta che la Regina del Ghiaccio, che si nasconde sotto il nome di Silvia Gelo, ha comprato il mattatoio di Titan City. Se ti capiterà di imbatterti in qualcuna delle losche attività della Regina del Ghiaccio sottrai 20 dal paragrafo in cui ti troverai in quel momento e regali al paragrafo risultante. Guadagni 1 punto di Fortuna per l'informazione. Il direttore del circo è convinto che adesso che ti ha dato queste informazioni verrà lasciato libero, ma tu non hai nessuna intenzione di scendere a patti con lui e lo consegni alla polizia guadagnando 3 punti Eroe. Ora vai al 148.

### 434

Riesci a intrufolarti tra la folla, e vedi il corpo di un uomo che giace a terra in un lago di sangue con la testa piegata lateralmente in modo del tutto innaturale. A giudicare dai suoi vestiti doveva trattarsi di un uomo benestante, e una valigetta sicura con le rifiniture in oro che si trova ancora al suo fianco sembra confermarlo. Ma ora non puoi più soffermarti a guardare, perché il cordone formato dai poliziotti ti costringe ad allontanarti dalla scena come tutti gli altri. Vai al 181.



435

«Lafayette! Finalmente! Venga qui, *immediatamente*» tuona la voce di Jonah Whyte ancor prima che tu abbia messo piede in ufficio. Ti rechi da lui con aria umile e borbotti qualche parola di scusa per il ritardo. «Ne ho abbastanza» riprende, «cosa pensa che facciamo qui, la carità? Pensa che dovrei esserle grato per averci onorato della sua presenza? Molto gentile da parte sua, essersi preso la briga di venire. Le dirò di più: oggi mi sento particolarmente buono, quindi le lascio la giornata libera. Non retribuita, s'intende! E se domani non sarà il primo ad arrivare potrà cominciare a cercarsi un altro lavoro!» Esci dal suo ufficio a testa bassa. Come potresti spiegarli i motivi della tua assenza? Ed ora sei stato sospeso per un giorno... Cosa vuoi fare? Vai a Wynseyland, il parco dei divertimenti (vai al 15) o ti dirigi in città per fare alcune compere (vai al 202)?

436

Fai un balzo laterale per evitare di venire investito dall'enorme massa congelata, ma con un gesto velocissimo la Regina del Ghiaccio ti balza addosso. Devi combattere.

Regina del Ghiaccio      Abilità 7      Resistenza 8

Il tocco della regina è molto pericoloso. Ogni volta che porta a segno un colpo, infatti, congela una parte del tuo corpo. Perdi 1 punto di Abilità per ogni assalto a suo favore. Non potrai recuperare i punti di Abilità persi in questo combattimento fino alla prossima volta in cui, continuando l'avventura, guadagni punti di Resistenza. Se sconfiggi la Regina del Ghiaccio vai al 241.

437

Ti getti sul terzo Alchimista, e nella lotta rotolate a terra. Riesci a strappargli di mano una delle fiale, ma lui tiene

ancora stretta una provetta contenente del gas nervino. Durante questo combattimento devi fare particolare attenzione, perché se lui riesce a rompere la provetta o a vuotarla, i cittadini innocenti, per non parlare di te, dovranno sopportarne le conseguenze. Per questo motivo durante il combattimento lotti con 2 punti di Forza d'Attacco in meno.

Alchimista      Abilità 8      Resistenza 6

Se l'Alchimista dovesse infliggergli una ferita, tenta la Fortuna: se sei fortunato procedi come di consueto; se sei sfortunato vai immediatamente al 28. Se sconfiggi questo Alchimista vai al 354 per occuparti degli altri due.

438

Tornato a casa trascorri il resto della serata a guardare la televisione, e guadagni 6 punti di Resistenza per il riposo dopo una giornata così faticosa. L'indomani mattina esci presto per andare al lavoro, e prendi l'autobus. Passando davanti a Radd Square ti accorgi che nel centro della piazza c'è una folla in agitazione. Sta succedendo qualcosa! Nello stesso istante l'Orologio Anticrimine comincia a segnalare. Lo porti all'orecchio e ascolti il messaggio: «Caseificio Cowfield, Emergenza». Scendi in fretta dall'autobus, ma dove vai? Cerchi di capire il motivo di tanta agitazione a Radd Square (vai al 201) o segui le indicazioni dell'Orologio Anticrimine e ti rechi al Caseificio Cowfield, a due isolati da qui (vai al 369)?

439

La Camera Rotante non è altro che un enorme barile che gira su se stesso senza interruzione. La gente all'interno fa tutto il possibile per cercare di correre alla velocità di rotazione della piattaforma, per mantenersi in piedi: correre troppo in fretta o troppo lentamente comporterebbe



irrimediabilmente la caduta. Tre persone stanno cercando disperatamente di mantenersi in equilibrio quando sali a tua volta. Rimanendo abilmente in piedi esamini minuziosamente il pavimento della piattaforma, e trovi una chiave sottile appiccicata a una gomma da masticare. Decidi di prenderla per esaminarla. Vai al 37.

#### 440

La polizia è sbalordita; da solo sei riuscito a debellare la più pericolosa organizzazione criminale del mondo. Ora i diabolici progetti di questi malviventi non sono più un mistero per nessuno: Utosh aveva fatto costruire un centro di trasmissione computerizzato estremamente sofisticato, che era in grado di intercettare tutti i segnali provenienti dalle emittenti del comando militare e diretti verso il satellite *Guerre Stellari* che gravita in un'orbita terrestre. Inoltre aveva il completo controllo delle armi montate a bordo del satellite e avrebbe potuto distruggere un'intera città con la semplice pressione di un pulsante. Il suo obiettivo era quello di dominare l'intero pianeta, ma tu sei riuscito a sventare il suo piano. Ora i servizi di sicurezza stanno già sostituendo tutti i codici segreti, mentre il Cyborg Titanium ti maledice dal buio della sua cella, dove passerà il resto dei suoi giorni. Guadagni 10 punti Eroe per il trionfo, ma forse la soddisfazione più grande è che potrai raccontare di aver salvato il mondo dal pericolo di M.O.R.T.E. senza l'aiuto di nessuno!